

CBS
ELECTRONICS

SUPER ACTION FOOTBALL



FOR USE WITH YOUR SUPER ACTION™ CONTROLLER



CARTRIDGE INSTRUCTIONS
SPIELANLEITUNG IN DEUTSCH
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS
SPELINSTRUKTIES
ISTRUZIONI PER LA CARTUCCIA

CBS
ELECTRONICS

Video Game Cartridge for CBS ColecoVision Video Game System
 Video Spiel-Kassetten für CBS ColecoVision Video Game System
 Cartouche de Jeux Video pour CBS ColecoVision Video Game System
 Video Spelkassette voor CBS ColecoVision Video Game System
 Cartuccia Video Giocco per CBS ColecoVision Video Game System

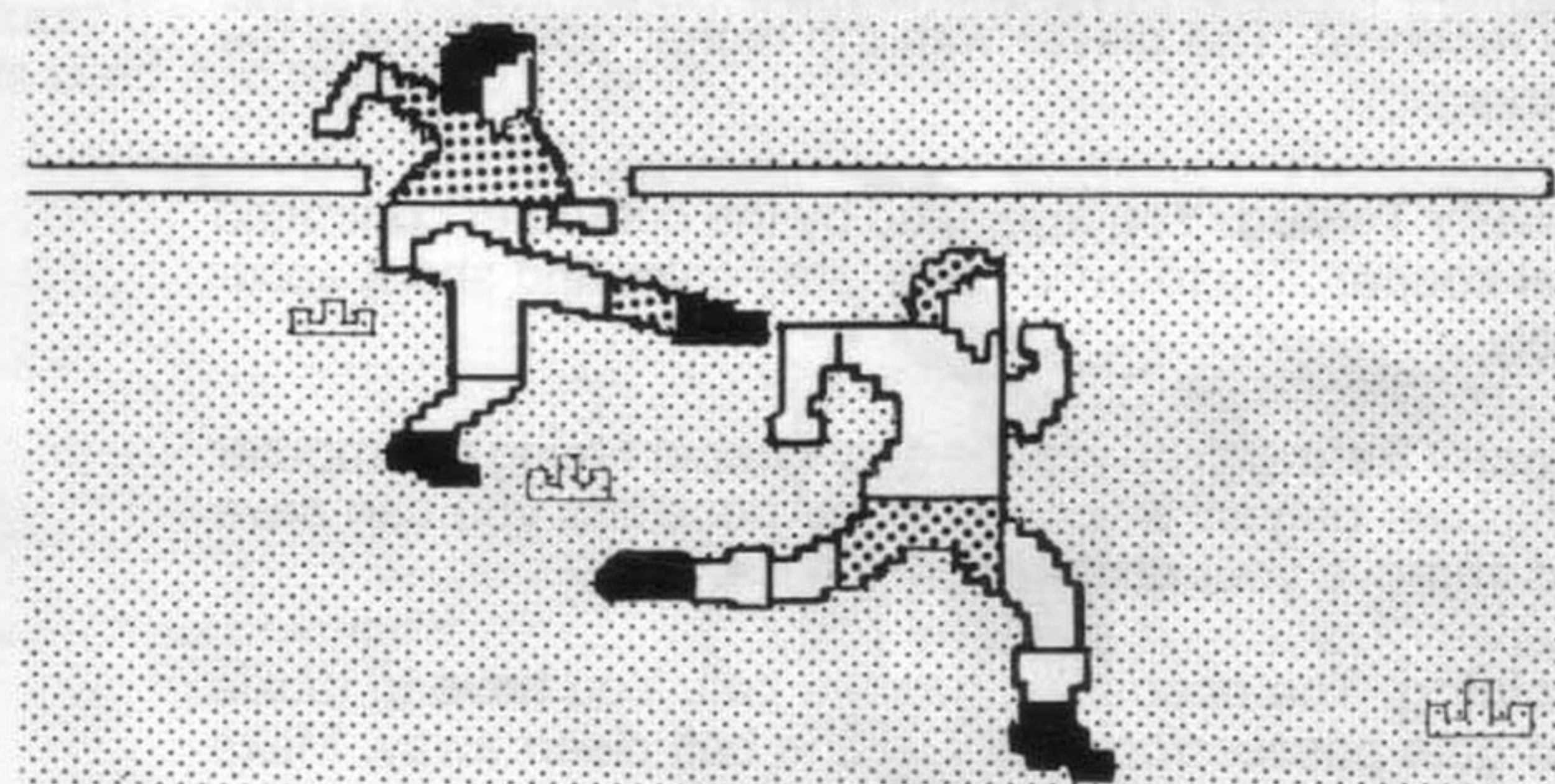
English Instructions	Page	3
Spielanleitung in Deutsch	Blatt	12
Mode d'emploi en Français	Page	21
Nederlandse gebruiksaanwijzing	Bladzijde	29
Istruzioni in Italiano	Pagina	38

CBS is a trademark of CBS Inc.
 ColecoVision®, ADAM™ & Super Action™
 are trademarks of Coleco Industries, Inc.
 © 1984 CBS Toys, A Division of CBS Inc.
 Printed in Holland

GAME DESCRIPTION

Super Action Football gives you the chance to be the most accomplished star player of any team that ever was.

You will be the goal-keeper diving to make incredible saves, the full back with fierce last minute tackles, the mid-field 'general' directing shrewd passes and the centre forward scoring great goals. You will be involved all the time in the most exciting moments of the game. You will score the winning goal.



GETTING READY TO PLAY

ALWAYS MAKE SURE THE CBS COLECOVISION™ UNIT IS OFF BEFORE INSERTING OR REMOVING A CARTRIDGE.

GAME OPTIONS

Press the Re-set Button. The Title Screen appears on your T.V. Wait for the Game Options List to appear on your screen. You have seven choices: select one of them by pressing the right Keypad Button on either controller keypad.

KEYPAD NUMBER

DEMO. Short demonstration of Super Action Football. You just sit, enjoy the action and get your first feel of the game.

Fast Game. Regular two player football match. After you have trained and practised a little, this is the game you will be playing most of the time.

Slow Game. Regular two player football match, at a **slower speed**. Very useful while you are still learning to handle the Control Sticks and the four Action Buttons.

Penalty Competition. Two player Penalty shoot-out. Players take turns kicking and trying to save penalties. After each kick the roles of the penalty taker and the goal-keeper are reserved. The player with the higher goal score is the winner.

Penalty Taking. You are faced by the computer controlled goal-keeper. Try to outwit him, stay calm and shoot accurately.

Penalty Safing. You are the goal-keeper facing a computer controlled player. See how many penalties you can save and improve your goal-keeping skills.

Tackling. The opposition has the ball. You have to tackle and gain possession of it. Get the ball clean away. Make sure you kick the ball and not your opponents' legs – or you are liable to give away a free kick! The score board keeps track of how successful you are.

USING YOUR CONTROLS

Control Stick is used to move the players and the goalkeeper as well as to control the direction of the ball about to be kicked.

Keypad Buttons are used to select game options and to choose team-formation and strengths.

Action Buttons. The four Action Buttons allow you a great degree of control over the movement and performance of your players. Each of these Buttons has a special function:

The Yellow Button is for kicking the ball. The ball has to be controlled by the kicker and will move in the direction the kicker is facing. N.B. also used for throw-ins.

The Orange Button is for tackling and gaining possession of the ball. The tackling player has to be in the right position to make the tackle when the button is pressed.

The Purple Button, if pressed together with the Yellow Button, will make the kick more powerful and result in the ball going further.

The Blue Button, if pressed together with the Yellow Button, will keep the ball in a low trajectory. If this button is **not** pressed, the ball is lifted and moves in an arch.



* NOTE THE YELLOW AND ORANGE BUTTONS ARE ALSO USED TO TRANSFER CONTROL **INTENTIONALLY** FROM ONE TO ANOTHER ONE OF YOUR PLAYERS ONLY WHEN YOUR PLAYER IS NOT IN CONTROL OF THE BALL. (Details later)

When you control the goal-keeper the function of the Action Buttons is different:

The Yellow Button sends the goal-keeper into a left or right dive, provided that the control stick is in a left or right position.

The Purple Button helps to position the goal-keeper on the goal line by moving him a step either left or right when the control stick is also in the left or right position.

The Blue Button controls the goal-keeper's dive. If pressed together with the Yellow Button the resulting dive will be low. If this button is not pressed the dive will be high and long.

The Orange Button is not used to control the goal-keeper

The Roller is used to move the entire team forward and backward along the field of play.

HERE'S HOW TO PLAY

FOOTBALL MATCH

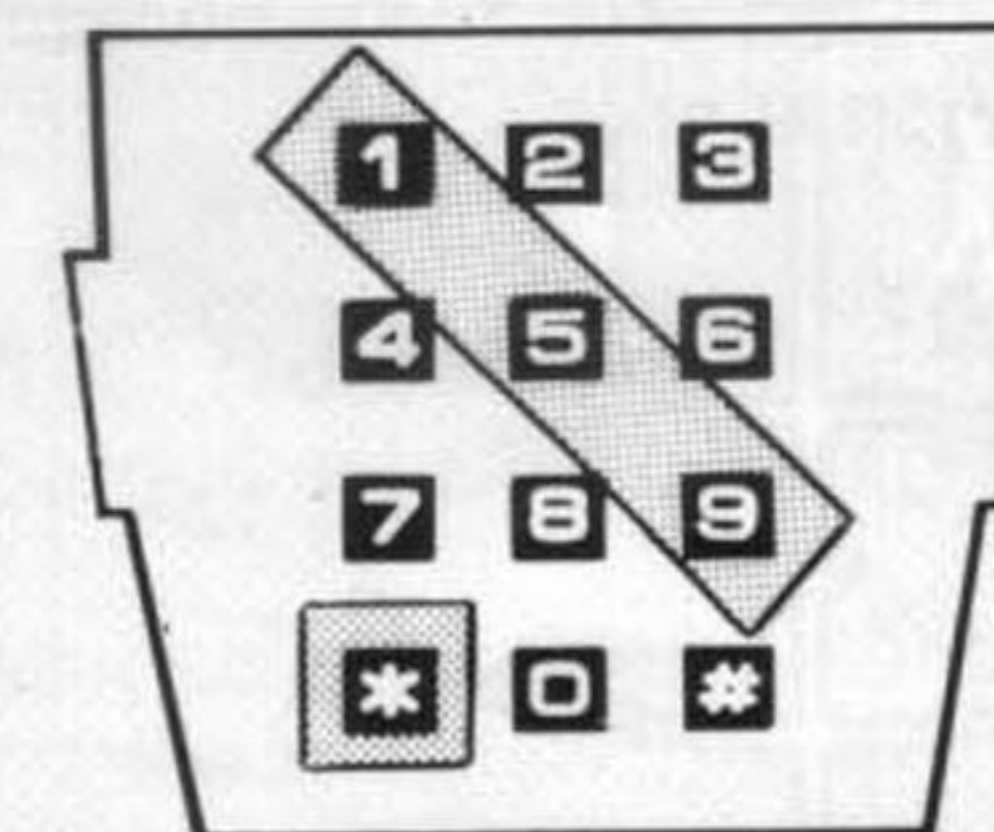
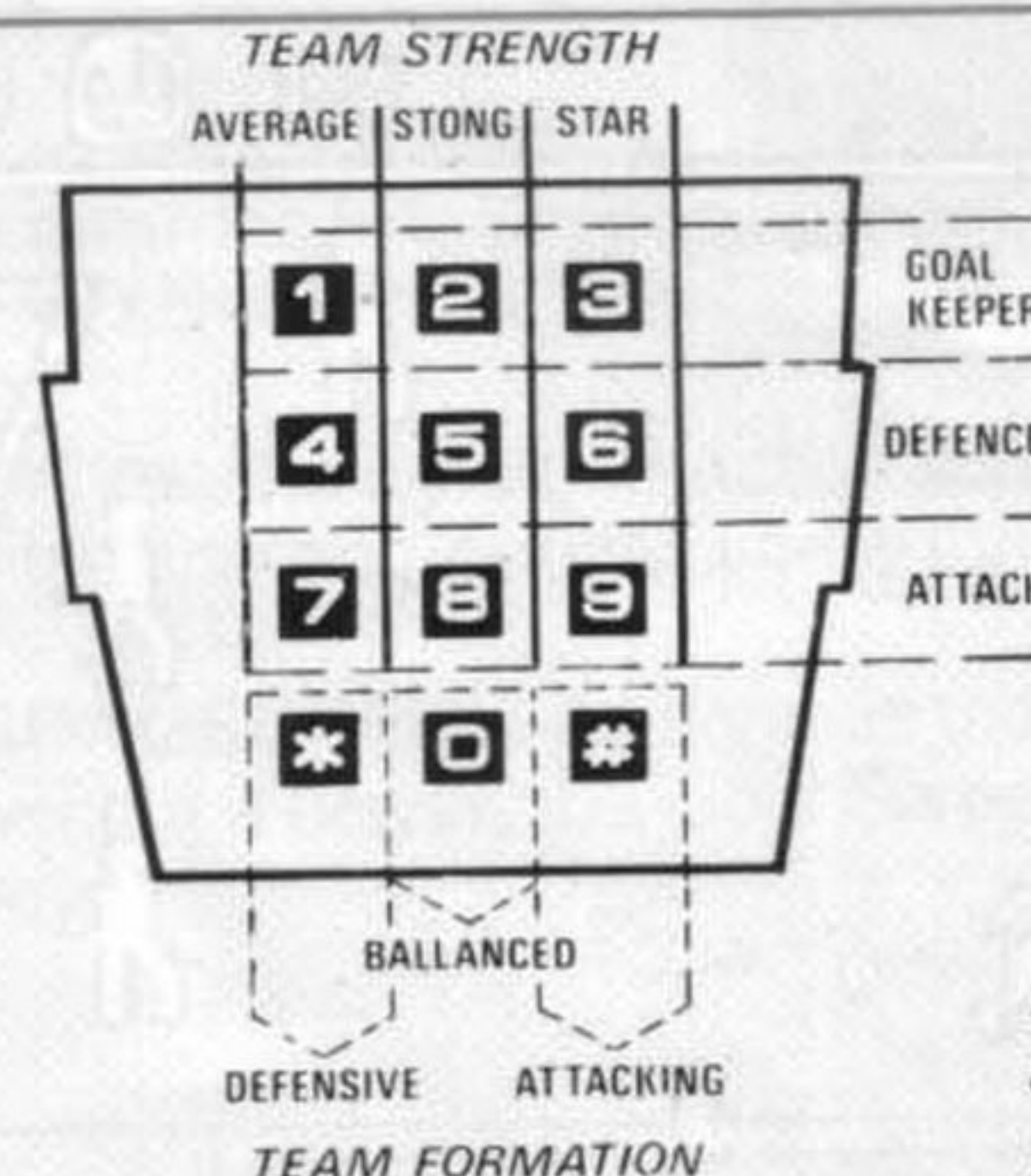
Having got the feel of the Control Stick and Action Buttons (with penalties and tackling practice) you are now ready to play a proper football match.

On selecting game options 1 or 2 a new screen appears with the title "Team Strength-Team Formation". While the music is playing, both you and your opponent will strengthen your team and choose a team formation.

TEAM STRENGTH

If you do not press any of the Keypad Buttons you will have a team of average ability. You can do better than that. You have the following options:

- A A strong goal-keeper (Button 2), a strong defence (Button 5), and a strong attack (Button 8).
- B Star goal-keeper (Button 3) with **either** a strong defence (Button 5) **or** a strong attack (Button 8).
- C A star defence (Button 6) with **either** a strong goal-keeper (Button 2) **or** a strong defence (Button 5)
- D A star attack (Button 9) with **either** a strong goal-keeper (Button 2) **or** strong defence (Button 5)



Example of game strategy showing an average goal keeper, strong defence, star attack and a defensive formation.

A strong goal-keeper covers more ground, a star goal-keeper even more so.

A strong defender and a strong forward run faster.

A star defender runs faster **and** tackles more effectively.

A star forward runs faster **and** shoots harder.

TEAM FORMATION

Choose one of the following formations:

- A. Defensive (four defenders/two forwards) – Button ★
- B. Balanced (three defenders/three forwards) – Button O
- C. Attacking (two defenders/four forwards) – Button #

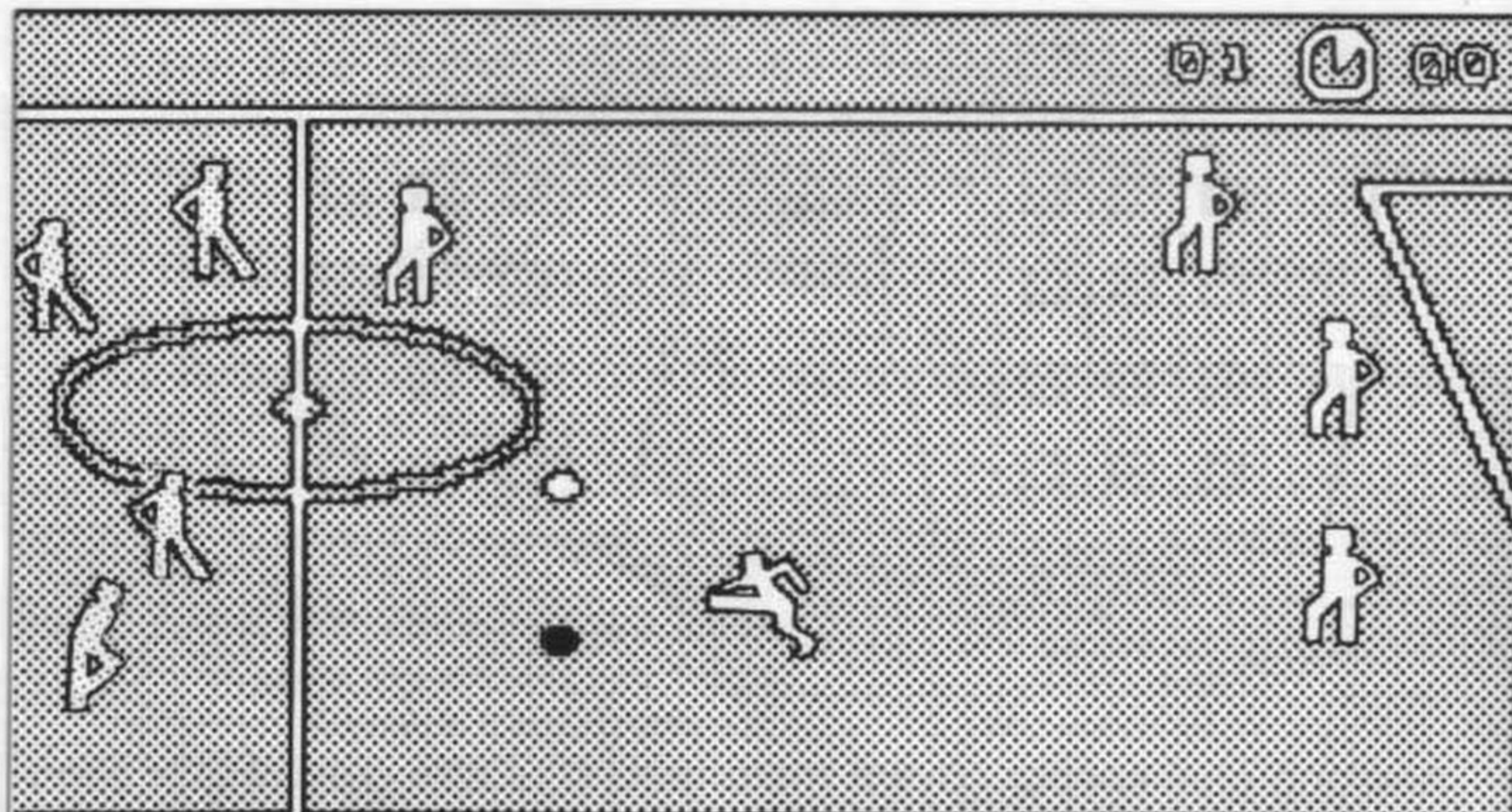
GENERAL PLAY

There are three different screens during play, each corresponds to a different phase in the match. There is the Mid-field Screen, the Enlarged Action Screen when two players tussle for the ball and Goal Screen which corresponds roughly to the penalty area.

MID-FIELD SCREEN. At kick off the screen shows a general view of the central section of the pitch. As the ball moves up or down field so the screen shows the section of the pitch around the ball.

At any time your Control Stick controls only **one** of your players.

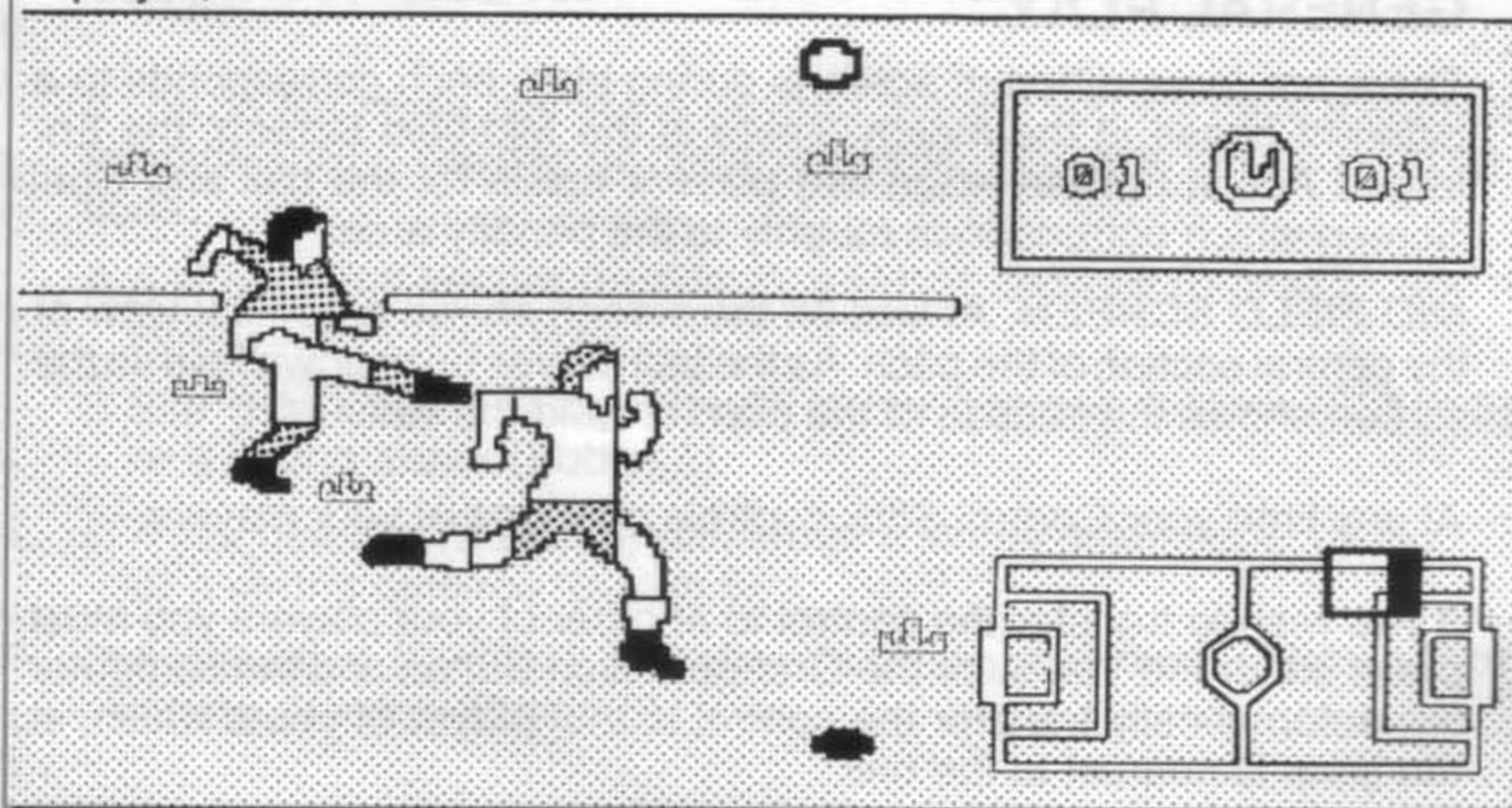
If you wish to transfer the control to another of your players you must press either the Yellow or the Orange Action Button and the computer will automatically transfer the control to that player of yours which, at the time, is nearest to the ball.



If your player has the ball, he can run with it, dribble past opponents, pass it or kick it.

If an opposing player has the ball you will try to tackle him.

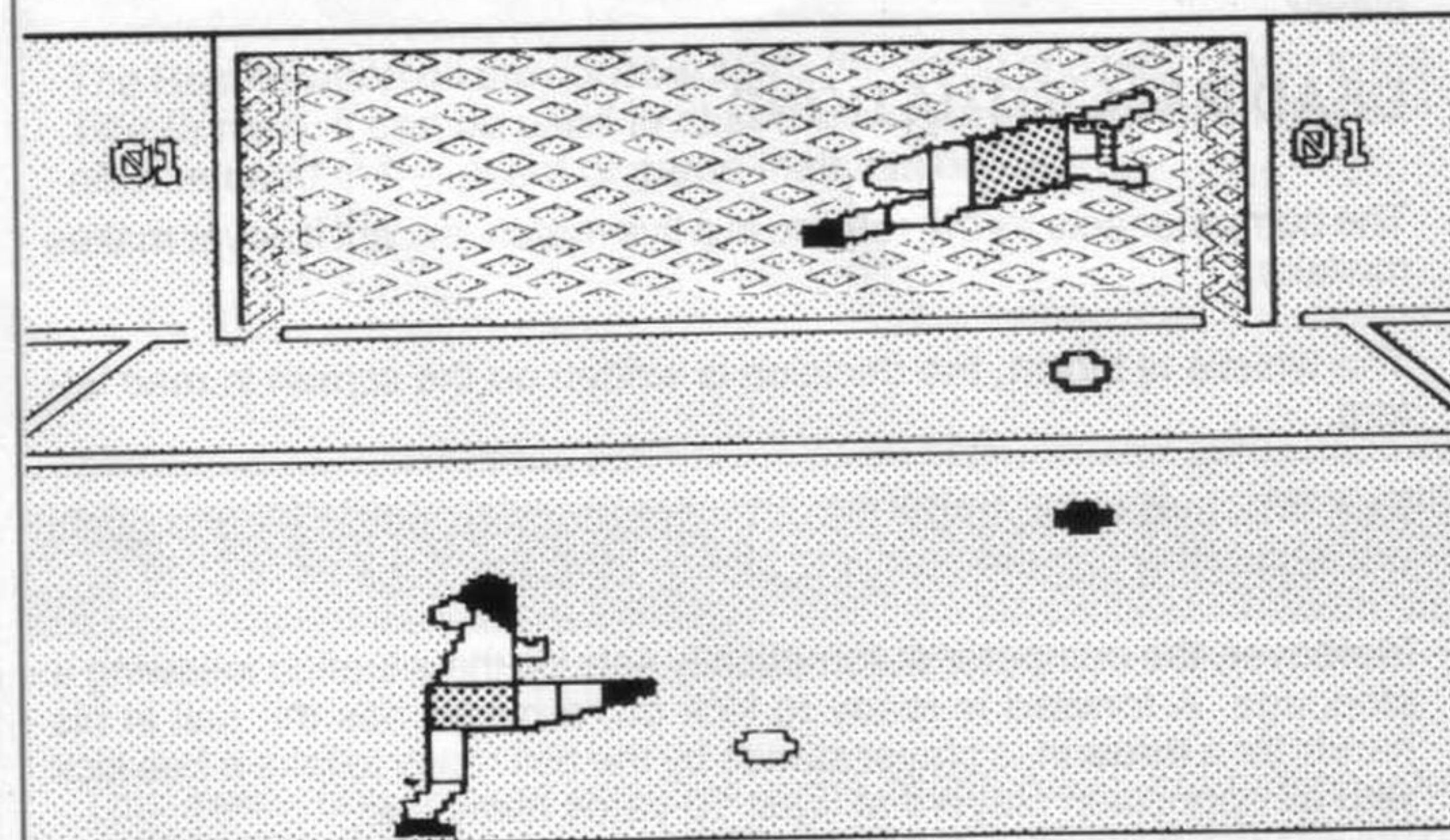
ENLARGED ACTION SCREEN. When a player, about to tackle, is near enough the ball, the camera zooms in, and a new screen shows the enlarged action. You are now close in to make an accurate tackle. If you succeed, you control the ball and will try to move away with it or kick it away. If you gain possession of the ball, well away from the opposing player, the Mid-Field Screen returns at once.



If, in trying to tackle, you kick an opponent instead of the ball, a free kick is awarded to the opposing team, and the action moves back to the Mid-field screen.

Set into the Enlarged Action screen is a reduced picture of the overall pitch showing exactly where the enlarged action is taking place.

GOAL SCREEN. As soon as the ball reaches the penalty area, with or without a player, the Goal Screen comes into view.



If your forward has the ball you should try to shoot immediately because the longer you hold the ball the greater the chance that one of your other forwards will run off-side.

If the ball is loose you should try to get your forward to it and shoot at once.

When the ball is in your own goal area, the control will automatically pass to your goal-keeper. This means that you cannot bring a defender back to tackle the opposing forward.

When an opposing forward has the ball the goal-keeper stays on the goal line. He can move sideways and dive. He cannot come out to tackle the opposing forward.

If the ball is loose the goal-keeper can come out to kick the ball away. When the goal-keeper is off his line he behaves like any other outfield player.

DEAD BALL SITUATIONS

The computer acts as the referee in a live match, except it never makes mistakes.

The whistle is blown, the decision is written on the screen in read letters.

Kick offs, free kicks, throw ins, off sides, corners, penalties and goals are accurately represented and clearly indicated.

Moreover, the computer automatically sets up the situation following a stoppage. A forward is ready to kick off, a player has the ball in his hands for a throw in, a player stands by the ball ready to take a free kick with all opposition players at least 10 yards away, etc.

GAME DURATION

Each match has two 12 minute halves, and the teams change over at half time.

If you wish to stop the match for a while just press Button O on the Keypad. To re-start press Button ★

SCORING

The score board keeps the score and a clock shows the time elapsed.

As the full time whistle blows, the team with the higher goal score is the winner.

RE-SET

The Reset Button on the console stops the game and returns you to the Title Screen. It can be used to start a new game at any time, and can also be used in the event of game malfunction.

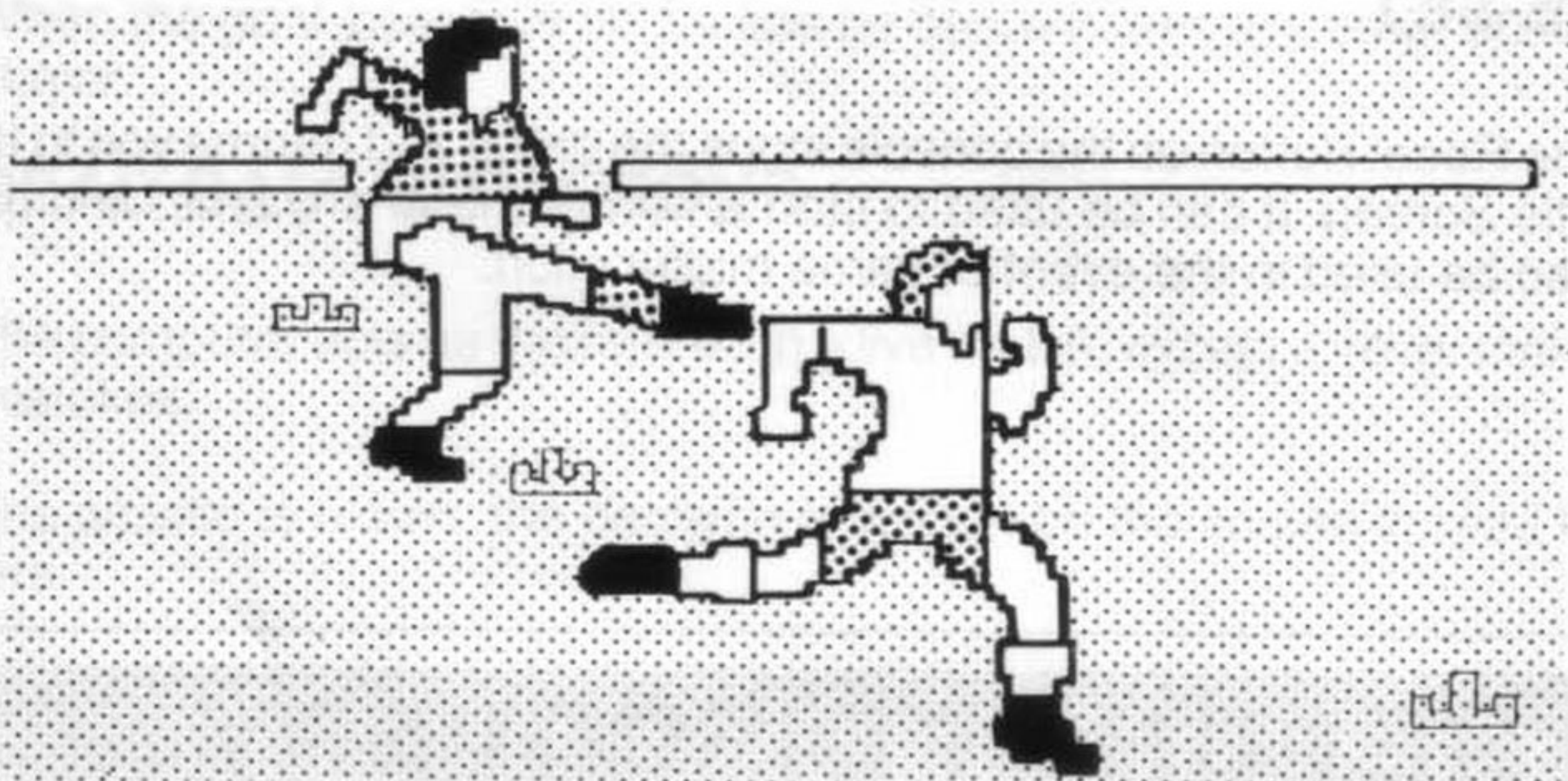
THE FUN OF DISCOVERY

This instruction booklet provides some of the basic information you need to play Super Action Football. As you will realise when you play, the game gives you a wonderful reproduction of real live three-dimensional action football, with a great many special features which give it this sense of reality. As you explore and experiment with the different controls and master the many techniques, so you will increase your enjoyment of the game.

SPIELBESCHREIBUNG

Super Action Football gibt Ihnen die Möglichkeit, der geschickteste Spitzenspieler einer Mannschaft zu werden, den es jemals gegeben hat.

Sie sind dann der Torwart, der den Ball in unglaublichen Situationen noch abwehren kann, der Verteidiger, der seinen Gegner bis zum letzten verbissen angreift, der Mittelfeldmann, der kluge Pässe macht und der Mittelstürmer, der tolle Tore schießt. Sie sind immer in den spannendsten Spielzügen involviert. Sie schießen das entscheidende Tor.



VORBEREITUNG ZUM SPIEL

Achten Sie stets darauf, daß die Console ausgeschaltet ist (OFF), bevor Sie eine Cassette einstecken oder auswechseln.

Spielwahl

Drücken Sie die Reset-Taste. Das Titelbild erscheint auf Ihrem Bildschirm. Warten Sie, bis die Spielwahl-Tabelle erscheint. Sie haben sieben Möglichkeiten: Wählen Sie eine durch Drücken der entsprechenden Zahlentasten auf Ihrer Tastatur.

ZAHLENTASTEN

DEMO: Kurze Demonstration von Super Action Football. Hier können Sie ruhig sitzen bleiben, die Action genießen und ein Feeling für das Spiel bekommen.

Fast Game/Schnelles Spiel: Ein normales Fußballspiel für 2 Spieler. Nachdem Sie ein wenig trainiert und geübt haben, werden Sie dieses Spiel oft bevorzugen.

Slow Game/Langsames Spiel: Ein normales Fußballspiel für 2 Spieler bei einer **langsameren Geschwindigkeit**. Es ist sehr nützlich, während Sie noch lernen, die Steuerknüppel und die vier Aktionsknöpfe zu bedienen.

Penalty Competition/Elfmeter-Schießen: Für **zwei** Spieler. Die Spieler versuchen abwechselnd, Elfmeter zu schießen und abzuwehren. Nach jedem Schuß wechseln die Rollen des Elfmeter-Schützen und des Torwars. Der Spieler mit der höheren Torzahl ist der Gewinner.

Penalty Taking/Elfmeter-Schießen: Für **einen** Spieler. Hier spielen Sie gegen den vom Computer gesteuerten Torwart. Versuchen Sie ihn auszutricksen, bleiben Sie ruhig und schießen Sie treffsicher.

Penalty Saving/Elfmeter-Abwehren: Sie sind diesmal der Torwart und spielen gegen einen vom Computer gesteuerten Spieler. Sehen Sie, wieviele Elfmeter Sie abwehren können und verbessern Sie ihre Abwehrfähigkeiten.

Tackling/Angreifen: Die gegnerische Mannschaft ist im Ballbesitz. Sie müssen angreifen und ihr den Ball wegnehmen. Treten Sie nur den Ball und nicht die Beine des Gegners, sonst bekommt er einen Freistoß! Die Anzeigetafel zeigt Ihnen, wie erfolgreich Sie sind.

GEBRAUCH DER BEDIENUNGSEINHEITEN

Der Steuerknüppel wird gebraucht, um die Spieler und den Torwart zu bewegen und auch, um die Richtung des Balls zu bestimmen.

Die Zahlentasten werden benutzt, um Spielmöglichkeiten, Mannschaftszusammenstellung und -stärken zu wählen.

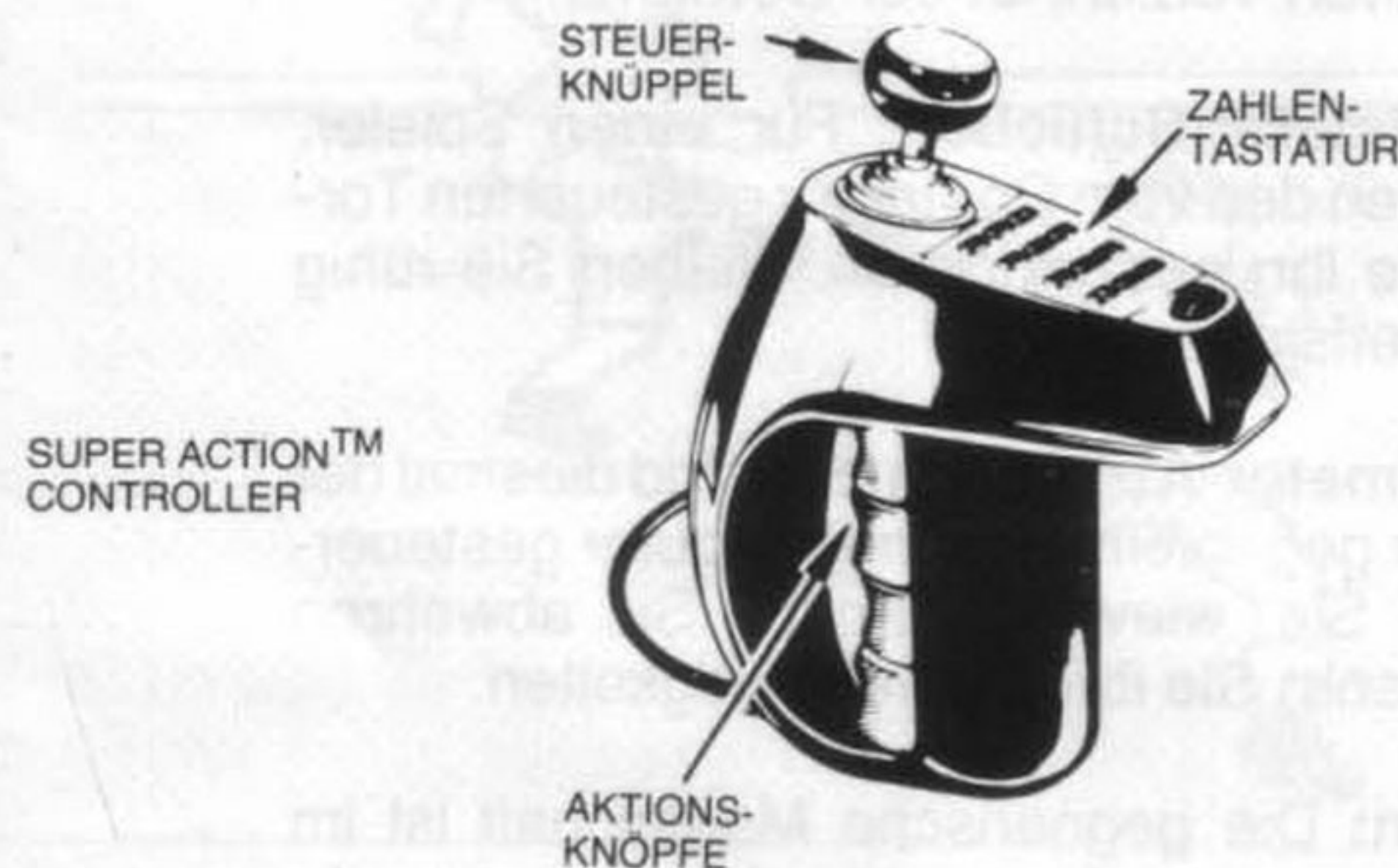
Die Aktionsknöpfe: Die vier Aktionsknöpfe geben Ihnen größere Kontrolle über die Bewegung und Leistung Ihrer Spieler. Jeder dieser Knöpfe hat eine besondere Funktion:

Der gelbe Knopf wird zum Treten des Balls benutzt. Der Ball muß vom Spieler kontrolliert werden und bewegt sich in die Richtung, in die der Spieler schaut. Beachten Sie, daß dieser Knopf auch für Einwürfe benutzt wird.

Der orangefarbene Knopf wird zum Angreifen benutzt, um in Ballbesitz zu kommen. Der angreifende Spieler muß in der richtigen Position sein, um den Angriff auszuführen, wenn der Knopf gedrückt wird.

Der lilafarbene Knopf: Wenn er mit dem gelben Knopf zusammen gedrückt wird, wird der Schuß stärker und der Ball fliegt weiter.

Der blaue Knopf: Wenn er mit dem gelben Knopf zusammen gedrückt wird, hält er den Ball flach über dem Boden. Wenn dieser Knopf **nicht** gedrückt wird, wird der Ball angehoben und fliegt in einem Bogen.



* Beachten sie, daß die gelben und orangerarbenen Knöpfe auch benutzt werden, um die Kontrolle **absichtlich** von einem zu einem anderen Ihrer Spieler zu übertragen, nur wenn Ihr Spieler nicht im Ballbesitz ist (genauere Details folgen).

Wenn Sie den Torwart einsetzen, ist die Funktion der Aktionsknöpfe anders:

Der gelbe Knopf läßt den Torwart nach links oder rechts springen, vorausgesetzt, daß der Steuerknüppel nach links oder rechts zeigt.

Der lilafarbene Knopf hilft Ihnen, den Torwart auf der Torlinie zu positionieren, indem Sie ihn einen Schritt entweder nach links oder rechts bewegen, wenn der Steuerknüppel nach links oder rechts zeigt.

Der blaue Knopf bestimmt den Sprung des Torwarts. Wenn er mit dem gelben Knopf zusammen gedrückt wird, macht der Torwart einen flachen Sprung. Wenn dieser Knopf nicht gedrückt wird, ist der Sprung hoch und weit.

Der orangefarbene Knopf wird nicht benutzt, um den Torwart zu bewegen.

Der Roller wird benutzt, um die gesamte Mannschaft nach vorne oder hinten auf dem Spielfeld zu bewegen.

SO WIRD GESPIELT

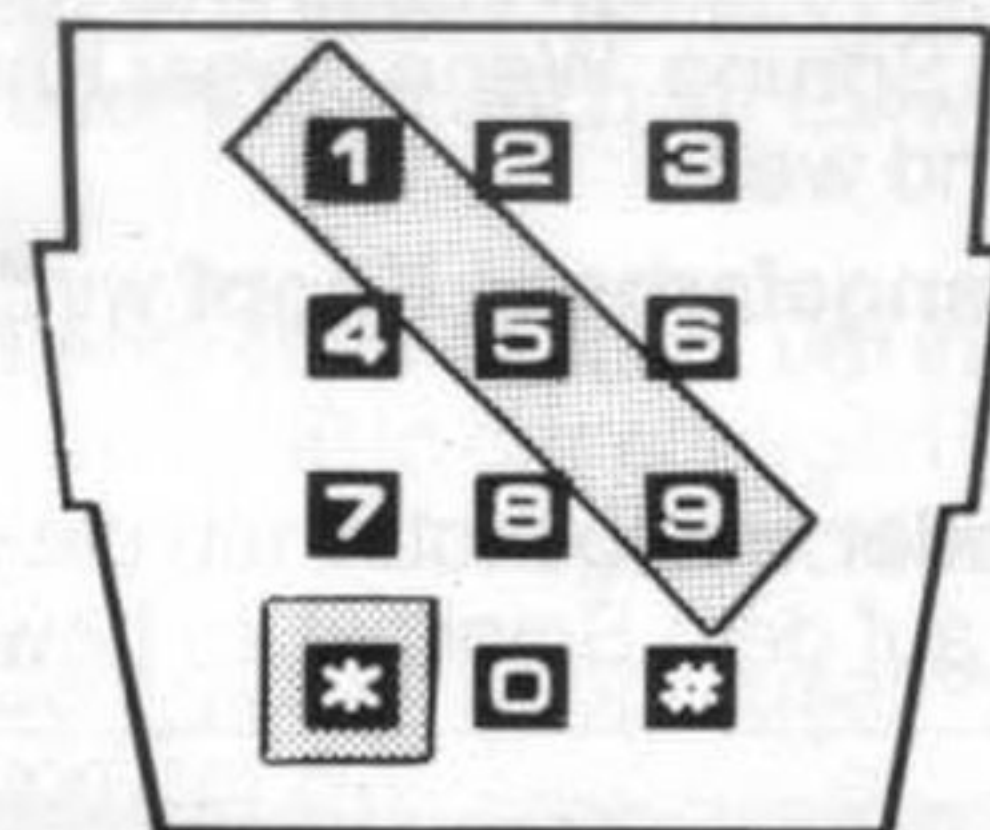
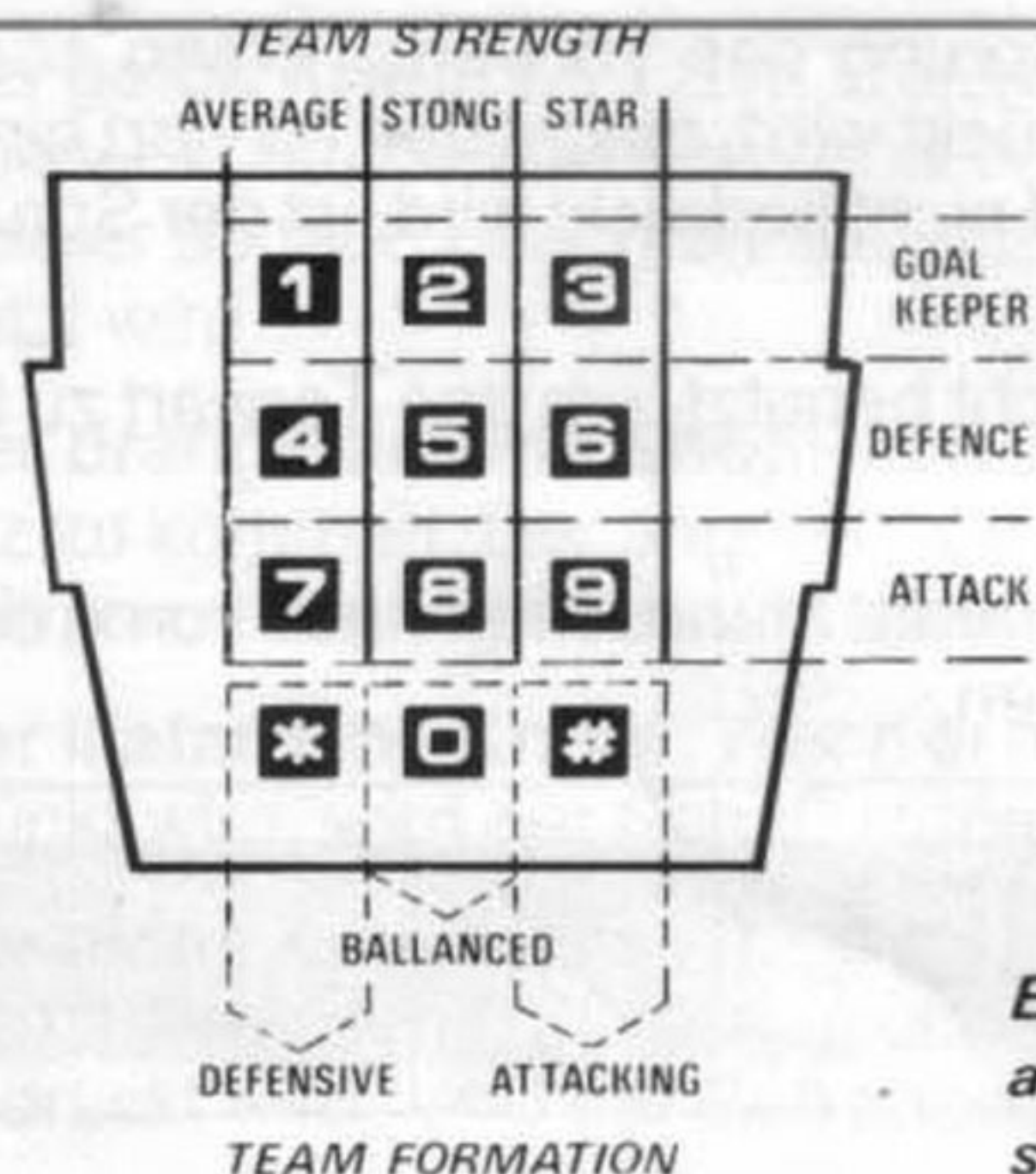
Wenn Sie ein Feeling für den Steuerknüppel und die Aktionsknöpfe (durch Elfmeter- und Angriffsübungen) bekommen haben, sind Sie jetzt bereit, ein richtiges Fußballspiel zu spielen.

Wenn Sie Spielmöglichkeiten 1 oder 2 wählen, erscheint ein neues Bild mit dem Titel "Team Strength – Team Formation" (Mannschaftsstärke – Mannschaftszusammenstellung). Während die Musik spielt, verstärken sowohl Sie als auch Ihr Gegner Ihre Mannschaften und wählen eine Mannschaftszusammenstellung.

Mannschaftsstärke

Wenn Sie keine Zahlentaste drücken, haben Sie eine Mannschaft mit durchschnittlichen Fähigkeiten. Wenn Sie dies ändern möchten, haben Sie folgende Möglichkeiten:

- A. Einen starken Torwart (Taste 2), eine starke Verteidigung (Taste 5) und einen starken Angriff (Taste 8).
- B. Einen spitzen-Torwart (Taste 3) mit entweder einer starken Verteidigung (Taste 5) oder einem starken Angriff (Taste 8).
- C. Eine Spitzen-Verteidigung (Taste 6) mit entweder einem starken Torwart (Taste 2) oder einer starken Verteidigung (Taste 5).
- D. Einen Spitzen-Angriff (Taste 9) mit entweder einem starken Torwart (Taste 2) oder einer starken Verteidigung (Taste 5).



Example of game strategy showing an average goal keeper, strong defence, star attack and a defensive formation.

Ein starker Torwart deckt einen größeren Raum, ein Spitzen-Torwart noch mehr.

Ein starker Verteidiger und ein starker Stürmer laufen schneller.

Ein Spitzen-Verteidiger läuft schneller **und** er greift effektiver an.

Ein Spitzen-Stürmer läuft schneller **und** er schießt besser.

Mannschaftszusammenstellung

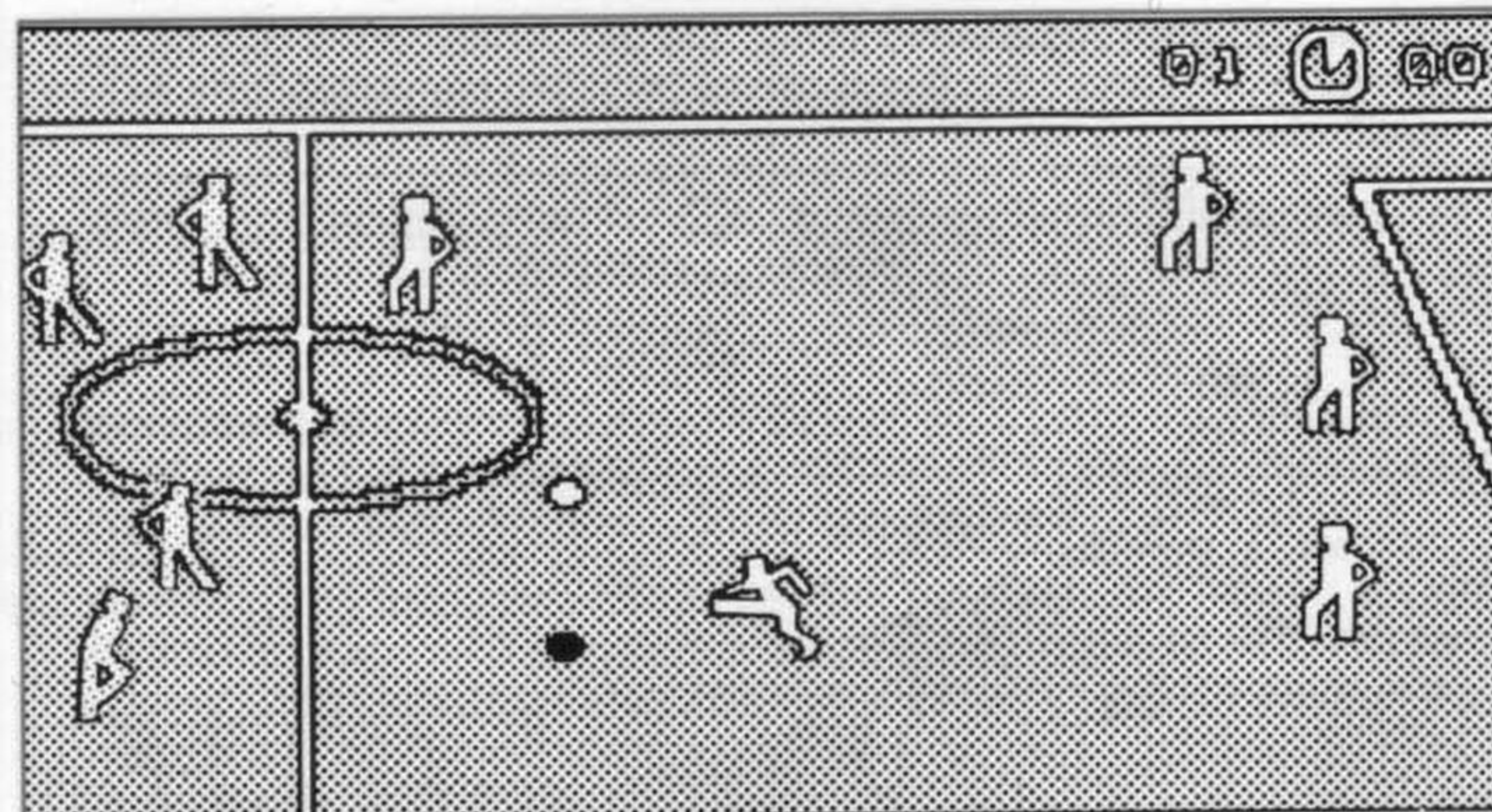
Wählen Sie eine der folgenden Zusammenstellungen:

- A. Defensiv (vier Verteidiger/zwei Stürmer) – Taste *
- B. Ausgewogen (drei Verteidiger/drei Stürmer) – Taste 0
- C. Aggressiv (zwei Verteidiger/vier Stürmer) – Taste #

Der allgemeine Spielverlauf

Es erscheinen drei verschiedene Bilder während des Spiels. Jedes entspricht einer anderen Phase des Spiels. Es gibt das Mittelfeld-Bild, das vergrößerte Situationsbild, wenn zwei Spieler um den Ball kämpfen und das Tor-Bild, das den Strafraum zeigt.

Mittelfeld-Bild: Beim Spielbeginn zeigt es einen Überblick über den mittleren Teil des Spielfeldes. Während der Ball sich über das Feld bewegt, zeigt das Bild den Teil des Feldes, wo sich der Ball befindet.



Ihr Steuerknüppel bewegt nur **einen** Ihrer Spieler auf einmal.

Wenn Sie einen anderen Spieler bewegen wollen, müssen Sie entweder den gelben oder den orangefarbenen Aktionsknopf drücken, und der Computer übergibt Ihnen automatisch die Kontrolle über den Spieler von Ihnen, der am nächsten zum Ball steht.

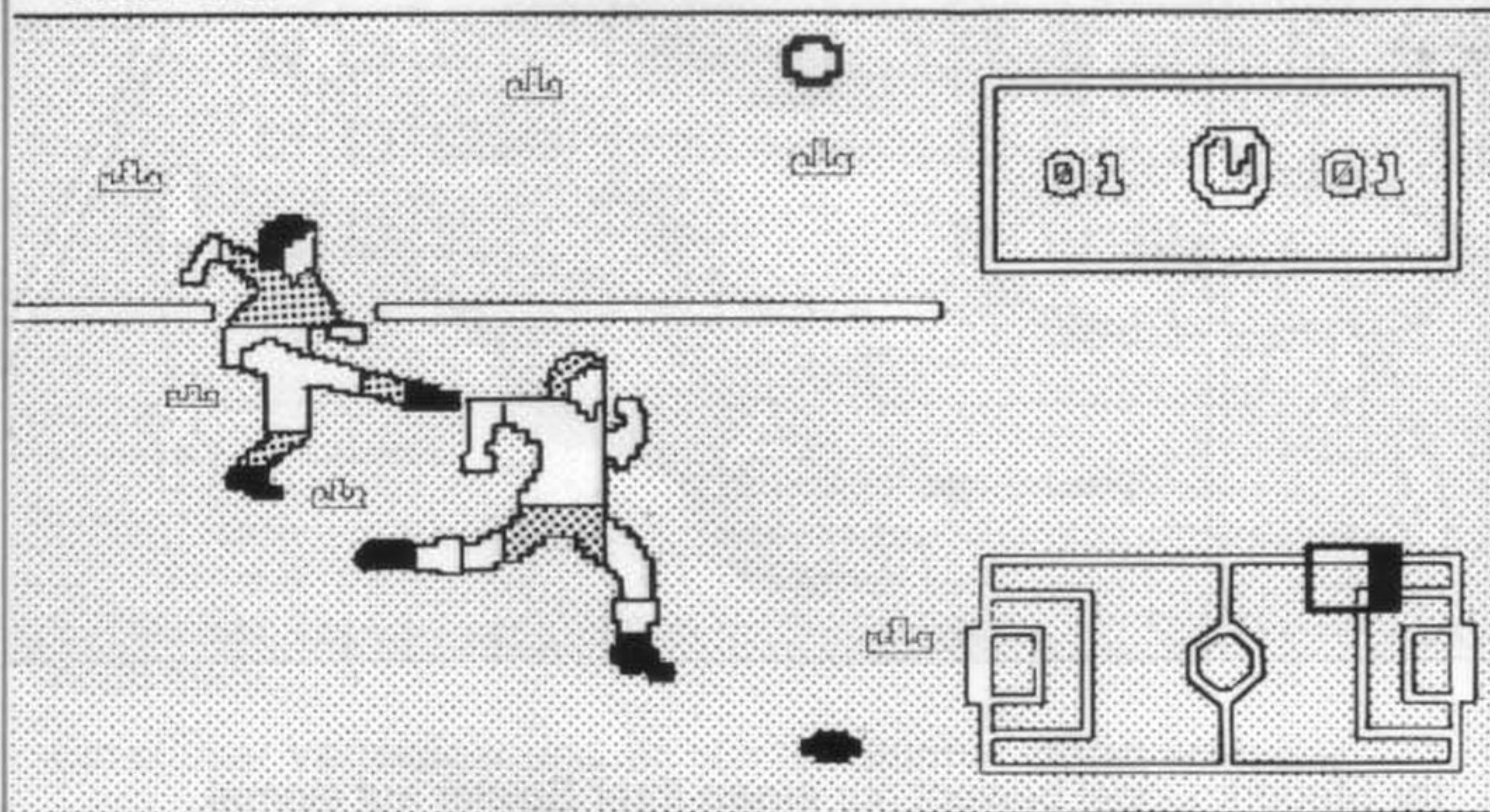
Wenn Ihr Spieler den Ball hat, kann er damit laufen, an Gegnern vorbeidribbeln, einen Paß machen oder damit schießen.

Wenn ein gegnerischer Spieler den Ball hat, versuchen Sie, ihn anzugreifen.

Vergrößertes Aktionsbild: Wenn ein Spieler dabei ist, anzugreifen und nahe genug zum Ball ist, bringen die Kameras die Aktion näher heran. Jetzt versuchen Sie, den Gegner anzugreifen. Wenn Sie erfolgreich sind, kommen Sie in Ballbesitz und versuchen, damit wegzudribbeln oder ihn wegzutreten. Wenn Sie weit weg vom Gegner wieder im Ballbesitz sind, kehrt das Mittelfeld-Bild zurück.

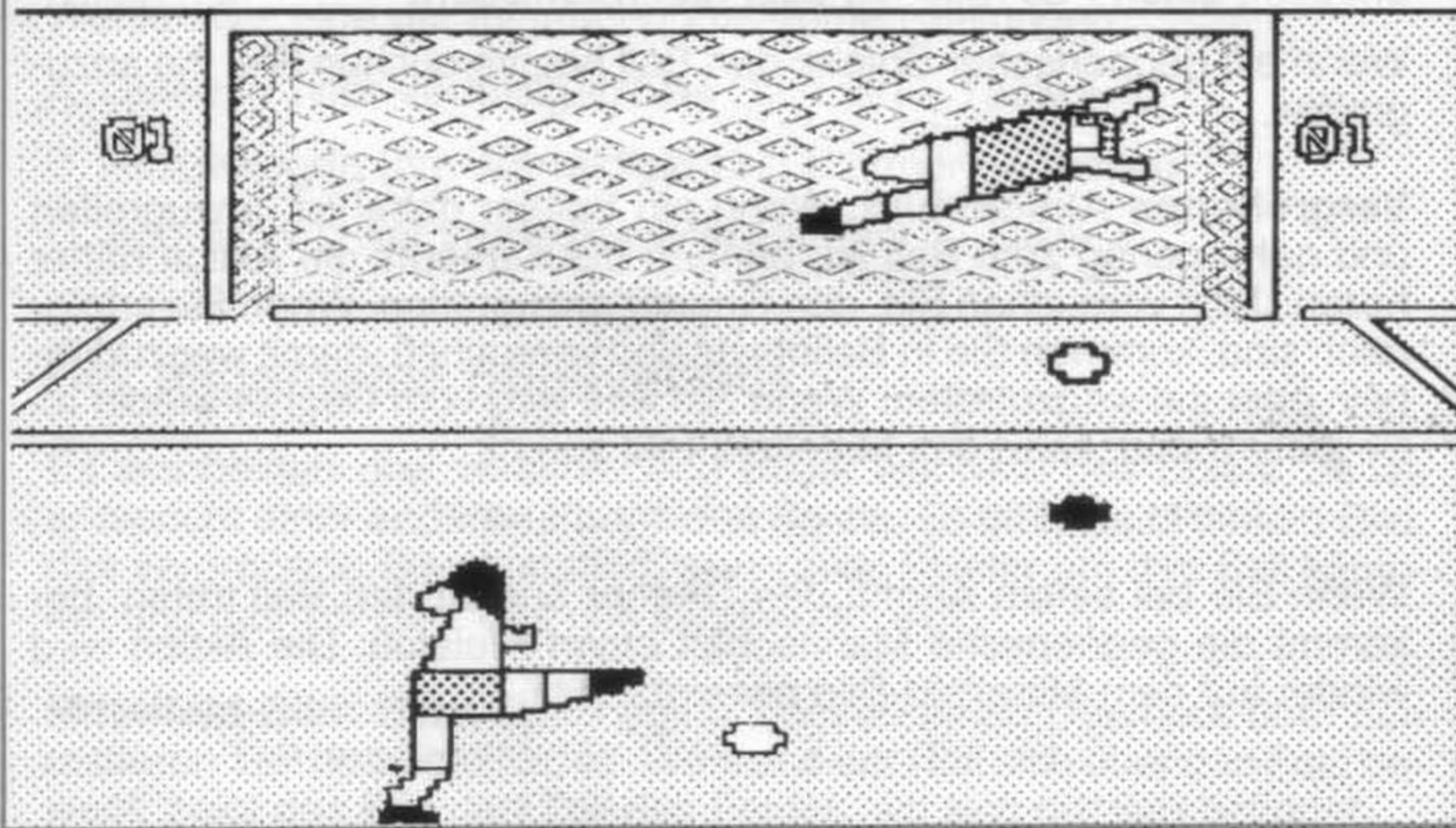
Wenn Sie bei einem Angriff den Gegner anstatt den Ball treten, bekommt die gegnerische Mannschaft einen Freistoß. Die Aktion wird wieder auf dem Mittelfeld-Bild gezeigt.

Im vergrößerten Aktionsbild sehen Sie ein verkleinertes Bild des gesamten Spielfeldes, das Ihnen genau zeigt, wo die vergrößerte Aktion stattfindet.



Tor-Bild: Sobald der Ball den Strafraum erreicht, mit oder ohne Spieler, erscheint das Tor-Bild.

Wenn Ihr Stürmer den Ball hat, sollten Sie versuchen, gleich zu schießen, denn je länger Sie den Ball behalten, desto größer ist die Chance, daß einer Ihrer anderen Stürmer ins Abseits laufen wird.



Wenn der Ball frei ist, sollten Sie versuchen, Ihren Stürmer heranzuholen, um ihn sofort schießen zu lassen.

Wenn der Ball in Ihrem eigenen Torraum ist, wird Ihr Torwart automatisch aktiviert, d.h., daß Sie einen Verteidiger nicht zurückholen können, um den gegnerischen Stürmer anzugreifen.

Wenn ein gegnerischer Stürmer den Ball hat, bleibt der Torwart auf der Torlinie. Er kann sich seitwärts bewegen und nach dem Ball hechten. Aber er kann nicht herauskommen, um den gegnerischen Stürmer anzugreifen.

Wenn der Ball frei ist, kann der Torwart herauskommen, um den Ball abzustößen. Wenn der Torwart nicht auf seiner Linie steht, verhält er sich wie jeder andere Spieler auch.

Spielunterbrechungen

Der Computer funktioniert wie der Schiedsrichter bei einem echten Spiel, nur macht er keine Fehler.

Wenn gepfiffen wird, erscheint die Entscheidung in roten Buchstaben auf Ihrem Bildschirm.

Abstöße, Freistöße, Einwürfe, Abseits, Ecken, Elfmeter und Tore werden akkurat dargestellt und deutlich angezeigt.

Darüber hinaus stellt der Computer die Situation nach einer solchen Unterbrechung automatisch dar. Ein Stürmer ist bereit, abzustößen; ein Spieler hat den Ball zum Einwurf in seinen Händen; ein Spieler steht bereit, einen Freistoß zu schießen, wobei die gegnerischen Spieler mindestens neun Meter vom Ball entfernt sein müssen.

Spieldauer

Jedes Spiel hat zwei Halbzeiten von je 12 Minuten, und die Mannschaften wechseln die Seite nach der Pause.

Wenn Sie das Spiel kurz unterbrechen wollen, drücken Sie Taste 0 auf der Tastatur. Um weiterzuspielen, drücken Sie Taste ★.

Punkte

Die Punkte erscheinen auf der Anzeigetafel und die Uhr zeigt, wieviel Spielzeit schon vergangen ist.

Wenn der Schlußpfiff ertönt, ist die Mannschaft mit der größeren Torzahl der Gewinner.

Reset

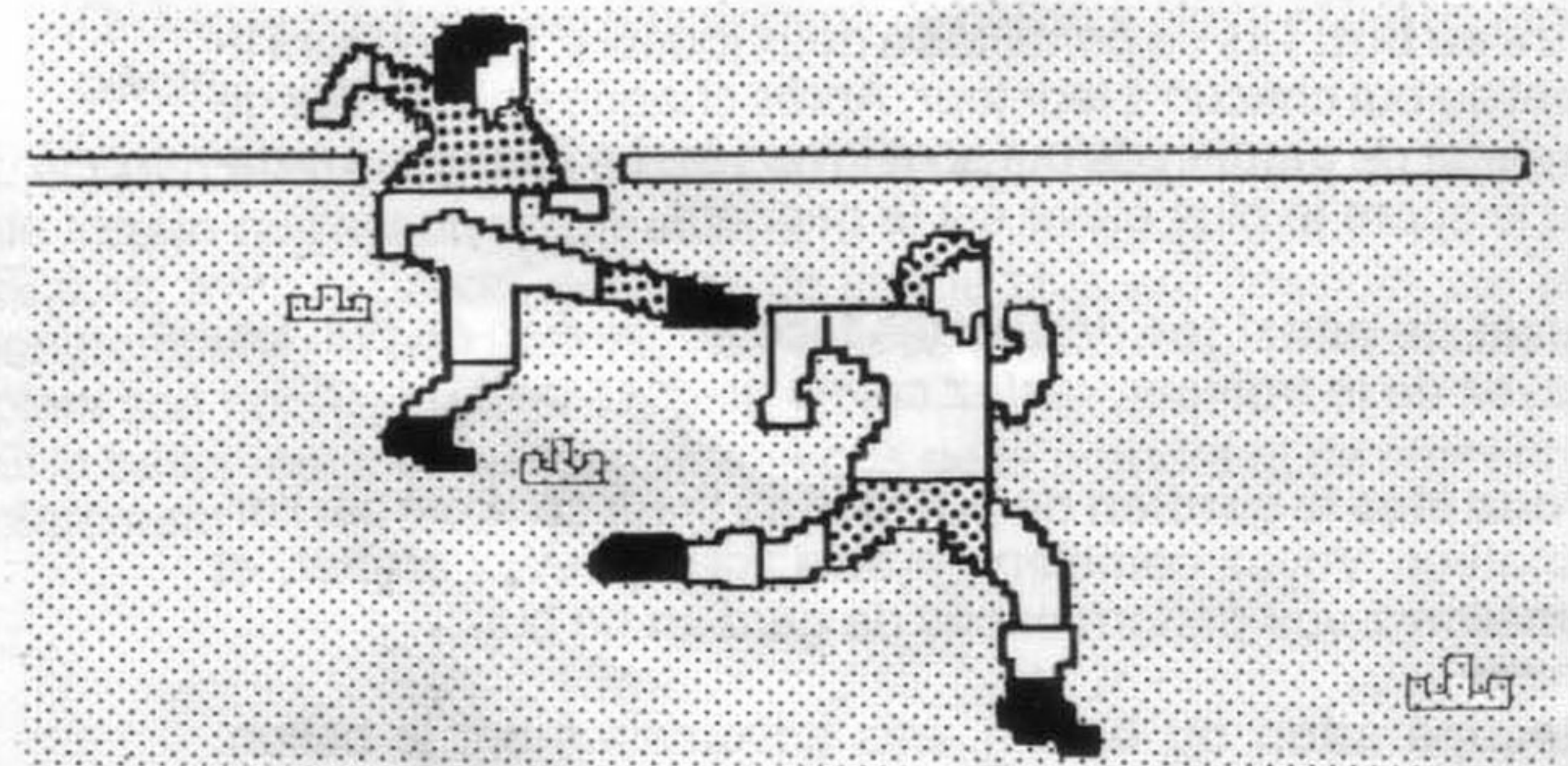
Die Reset-Taste an der Console stoppt das Spiel und das Titelbild erscheint wieder. Sie kann benutzt werden, um jederzeit ein neues Spiel zu beginnen – oder auch bei einer Fehlfunktion.

SPAß AM ENTDECKEN

Diese Anleitung vermittelt Ihnen nur die Grundinformation über Super Action Football. Wie Sie erkennen werden, wenn Sie spielen, gibt Ihnen das Spiel eine wunderbare Reproduktion von echtem, dreidimensionalen Fußball, mit vielen Besonderheiten, die ihm seine Realitätsähnlichkeit verleihen. Während Sie mit den verschiedenen Bedienungsmöglichkeiten experimentieren und die zahlreichen Techniken meistern, wird Ihr Spaß am Spiel immer größer.

DESCRIPTION DU JEU

SUPER ACTION FOOTBALL vous donne la chance de devenir une star du football dans la meilleure équipe qui ait jamais existé. Vous serez le gardien de but pour faire d'incroyables plongeurs, l'arrière pour aller chercher le ballon dans les pieds des adversaires, le milieu de terrain pour diriger les passes et l'avant-centre pour marquer les buts.



PREPAREZ-VOUS A JOUER

ASSUREZ-VOUS QUE VOTRE ORDINATEUR CBS COLEVISION™ OU VOTRE CHAÎNE MICRO-INFORMATIQUE ADAM™ EST DÉBRANCHÉ AVANT D'INTRODUIRE OU D'ENLEVER UNE CARTOUCHE.

OPTIONS DE JEU

Appuyez sur le bouton RESET. L'écran du titre apparaît sur votre T.V. Attendez l'apparition de la liste des options de jeu. Vous avez 7 choix possibles: choisissez-en un en appuyant sur le bouton à droite du clavier de la poignée de contrôle.

Boutons du clavier

DÉMO. Courte démonstration de SUPER ACTION FOOTBALL. Asseyez-vous, appréciez l'action et découvrez le jeu.

Jeu rapide. Jeu normal à deux joueurs. Une fois que vous serez entraîné un peu, ce sera le jeu que vous choisirez le plus souvent.

Jeu lent. Jeu normal à deux joueurs, à une vitesse plus lente. Très utile pour apprendre à vous servir du levier de direction et des 4 boutons d'action.

Tirs au but. Tirs de pénalités à deux joueurs. Les joueurs tirent au but chacun à leur tour. Après chaque tir, les rôles de tireur et de gardien de but sont inversés. Le joueur qui réussit le score le plus élevé est le gagnant.

Arrêt de pénalités. Vous êtes face au gardien de but. Essayez de le tromper, restez calme et visez bien.

Vous êtes le gardien de but face au tireur contrôlé par l'ordinateur. Voyez combien de buts vous pouvez arrêter, et améliorez vos performances de gardien de but.

Récupération du ballon. Les adversaires ont le ballon. Vous devez le leur reprendre. Emmenez le ballon plus loin. Assurez-vous de tirer dans le ballon et non pas dans les jambes de vos adversaires, ou vous pourriez concéder un coup-franc!

Le tableau des scores enregistre vos succès.

COMMENT UTILISER VOS BOITIERS DE CONTROLE

Le levier de direction: pour diriger les joueurs, le gardien de but et le ballon.

Les touches du clavier: pour choisir les options de jeu, l'équipe et le niveau de jeu.

Boutons d'action: les boutons d'action vous donnent une grande précision dans le mouvement et les performances de vos joueurs. Chacun de ses boutons a une fonction particulière:

La gâchette jaune: pour frapper dans le ballon. Le ballon doit être dirigé par le joueur dans la direction vers laquelle le joueur est tourné. Ce bouton sert aussi pour les prolongations.

La gâchette orange: pour prendre possession du ballon. Le joueur doit être placé à droite pour prendre possession du ballon quand ce bouton est appuyé.

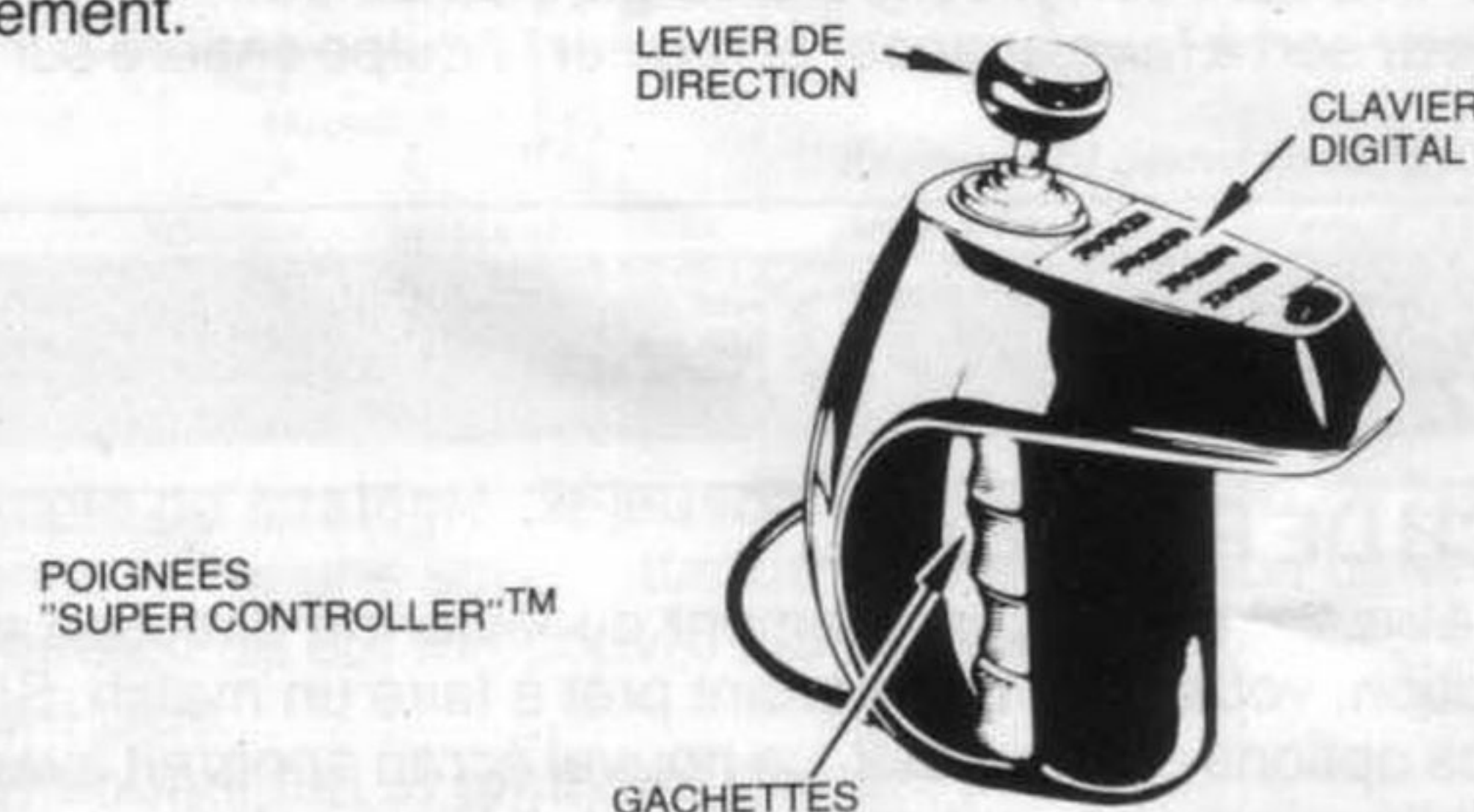
La gâchette violette: quand il est appuyé en même temps que le bouton jaune, rend le coup plus puissant.

La gâchette bleue: quand il est appuyé en même temps que le bouton jaune, maintient le ballon dans une trajectoire basse. Quand le bouton n'est pas appuyé, le ballon s'élève et fait un arc de cercle.

L'écran d'action élargie vous montre un agrandissement du morceau de terrain où l'action se déroule.

Si vous avez le ballon, essayez de tirer le plus vite possible, car plus longtemps vous gardez le ballon et plus le risque qu'un de vos équipiers soit hors-jeu devient grand.

Si le ballon est tout seul, efforcez-vous de le prendre et de tirer immédiatement.



Le levier de direction contrôle un de vos joueurs à tout moment. Si vous désirez passer le contrôle du ballon à un autre joueur, il vous faut appuyer soit sur le bouton d'action orange, soit sur le jaune: le ballon revient alors à celui de vos équipiers situé le plus près du ballon. Quand votre joueur a le ballon, il peut le faire avancer, dribbler, le passer à un autre joueur ou tirer.

L'ÉCRAN D'ACTION ÉLARGIE

Quand un joueur est suffisamment près du ballon, la caméra avance et un nouvel écran montre l'endroit de l'action, agrandi. Vous voici maintenant prêt pour un tir précis. Quand vous avez pris possession du ballon et que vous êtes suffisamment éloigné d'un joueur adverse, l'écran du milieu de terrain réapparaît.

NOTE: Les boutons jaunes et oranges sont également utilisés pour passer le ballon à un de vos équipiers (voir détails plus loin). Quand vous contrôlez le gardien de but, les fonctions des boutons d'action sont différentes:

La gâchette jaune: lance le gardien de but vers la gauche ou la droite, suivant la position du levier de direction.

La gâchette violette: elle sert à positionner le gardien de but sur la ligne de but en le faisant bouger d'un pas à gauche ou à droite selon la position du levier de direction.

La gâchette bleue: contrôle le plongeon du gardien de but. S'il est appuyé en même temps que le bouton jaune, le plongeon est très bas. Si ce bouton n'est pas appuyé, le plongeon est effectué en hauteur et en long.

La gâchette orange: sert à contrôler le gardien de but.

L'accélérateur sert à faire avancer et reculer l'équipe entière sur le terrain.

COMMENT JOUER

UN MATCH DE FOOTBALL

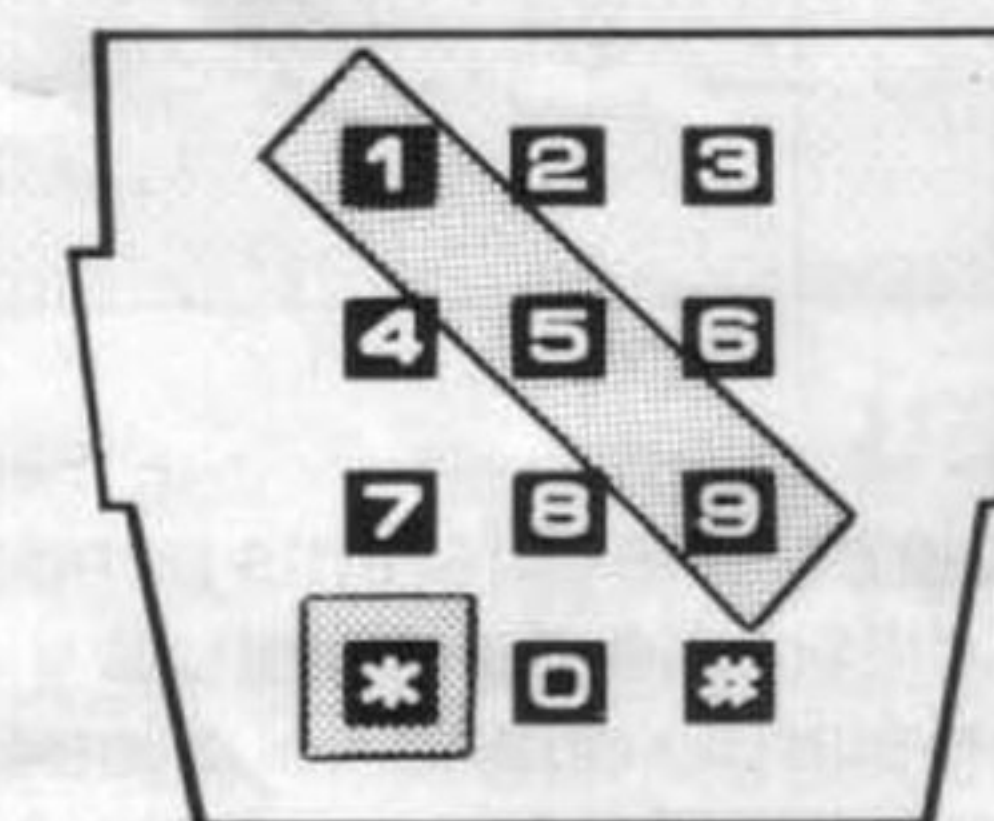
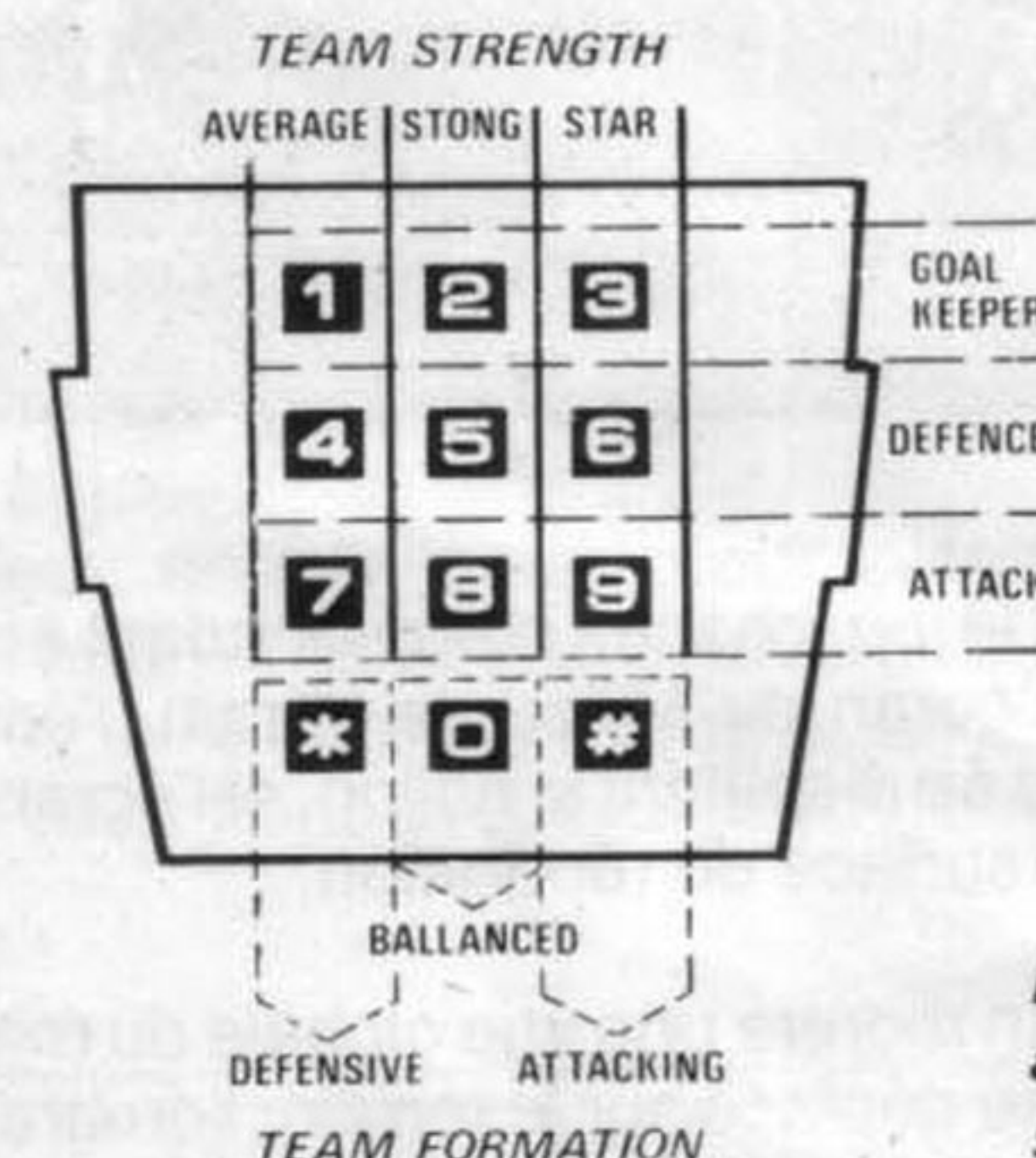
Après vous être entraîné au maniement du levier de direction et des boutons d'action, vous voilà maintenant prêt à faire un match. Si vous choisissez les options de jeu 1 et 2, un nouvel écran apparaît avec le titre "Force de l'équipe – Formation de l'équipe" (Team strength – Team formation); pendant que la musique est jouée, vous et votre adversaire, pouvez renforcer votre équipe et déterminer sa formation.

FORCE DE L'ÉQUIPE

Si vous n'appuyez sur aucun des boutons du clavier, vous aurez une équipe de force moyenne. Vous pouvez faire mieux que cela; voici les différents choix possibles:

A. Un gardien de but fort (touche 2), une défense forte (touche 5), et une attaque forte (touche 8).

- B. Un super gardien de but (touche 3) avec soit une défense forte (touche 5) soit une attaque forte (touche 8).
- C. Une super défense (touche 6) avec soit un gardien de but fort (touche 2) soit une attaque forte (touche 5).
- D. Une super attaque (touche 9) avec soit un gardien de but fort (touche 2) soit une défense forte (touche 5).



Example of game strategy showing an average goal keeper, stong defence, star attack and a defensive formation.

Exemple de stratégie de jeu montrant un gardien de but moyen, une défense forte, une super attaque et une formation défensive.

Un gardien de but fort couvre plus de terrain; un super gardien de but encore plus.

Un attaquant fort et un avant courent plus vite.

Un super défenseur court plus vite et attrape le ballon plus facilement.

Un super avant court plus vite et tire plus fort.

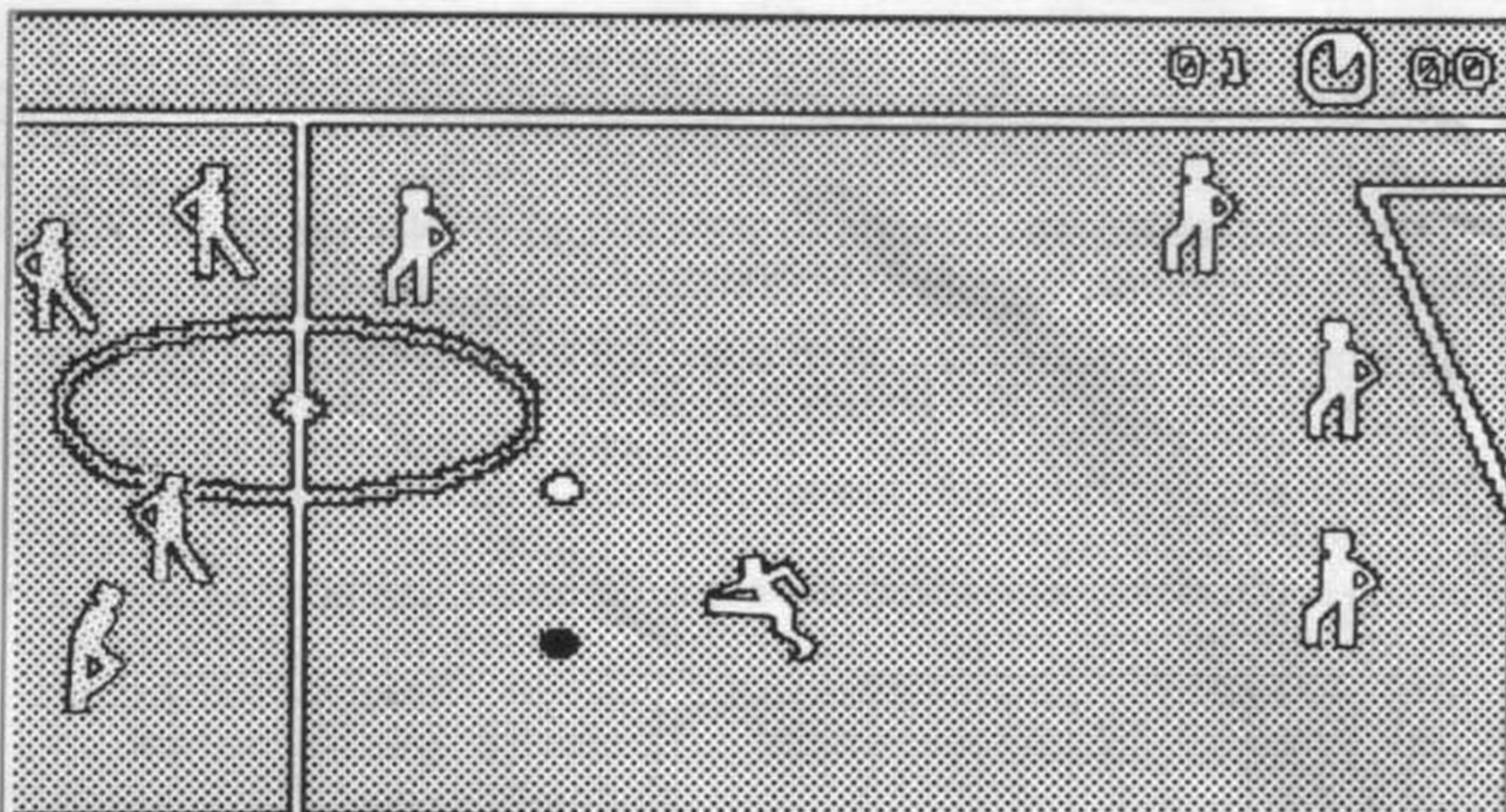
FORMATION DE L'ÉQUIPE

Choisissez une des formations suivantes:

A. Défensive (4 défenseurs / 2 avants) – Bouton *.

B. Équilibrée (trois défenseurs / 3 avants) – Bouton 0.

C. Attaquante (2 défenseurs / 4 avants) – Bouton #.

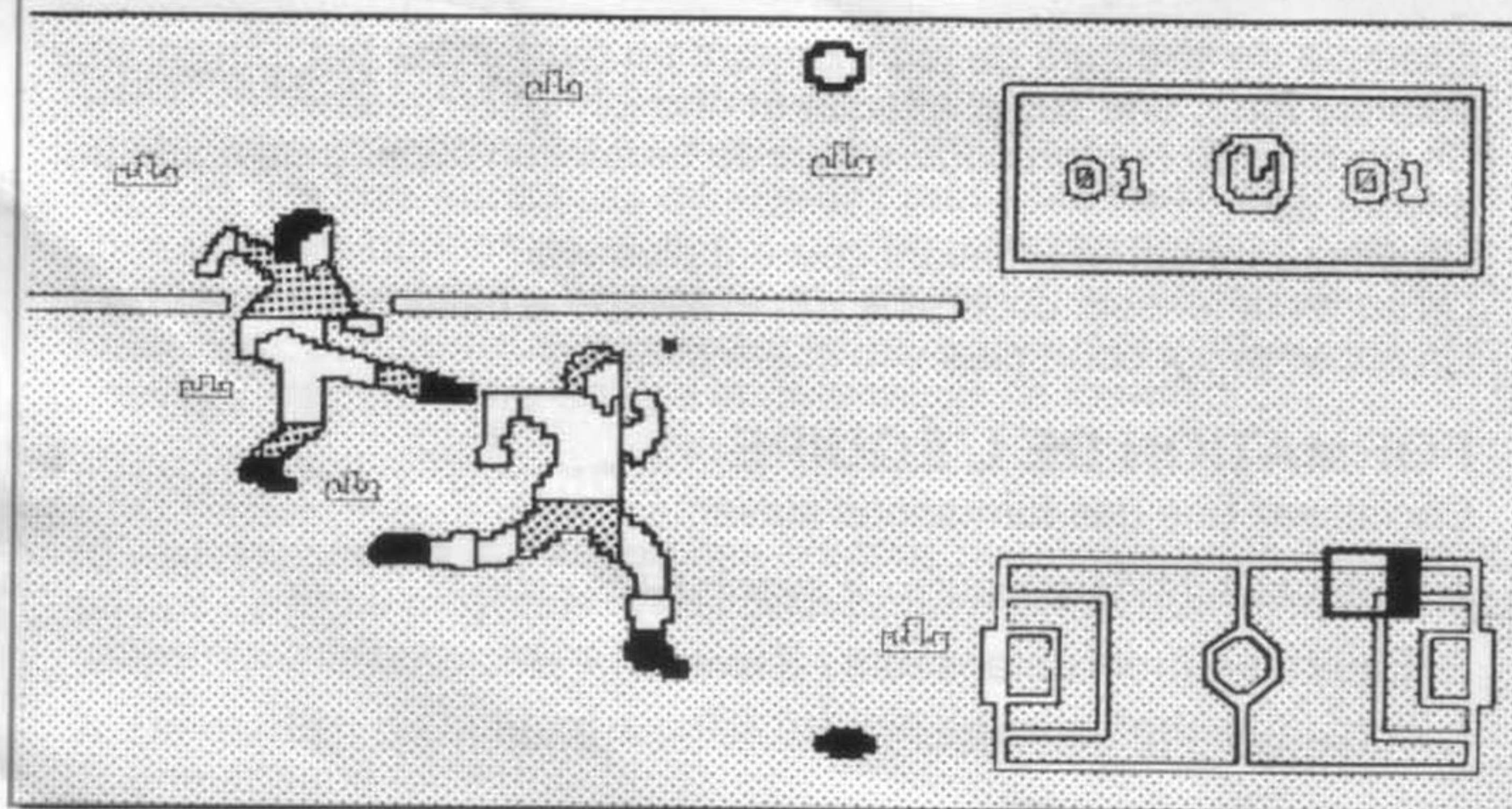


LE JEU

Il y a trois écrans différents pendant le jeu, chacun correspondant à une phase différente du match. Il y a l'écran du Milieu de terrain, l'écran d'Action élargie quand deux joueurs se disputent le ballon, et l'écran de But correspondant à peu près à la surface de réparation.

Ecran du milieu de terrain:

Lors du coup de pied d'envoi, l'écran montre une vue globale du milieu de terrain. A mesure que le ballon se déplace sur le terrain, l'ombre du ballon se déplace sur le terrain.



Quand le ballon arrive dans votre zone de but, le contrôle passe automatiquement au gardien de but. Ceci signifie que vous ne pouvez pas faire revenir un de vos défenseurs en arrière pour prendre le ballon d'un avant adverse.

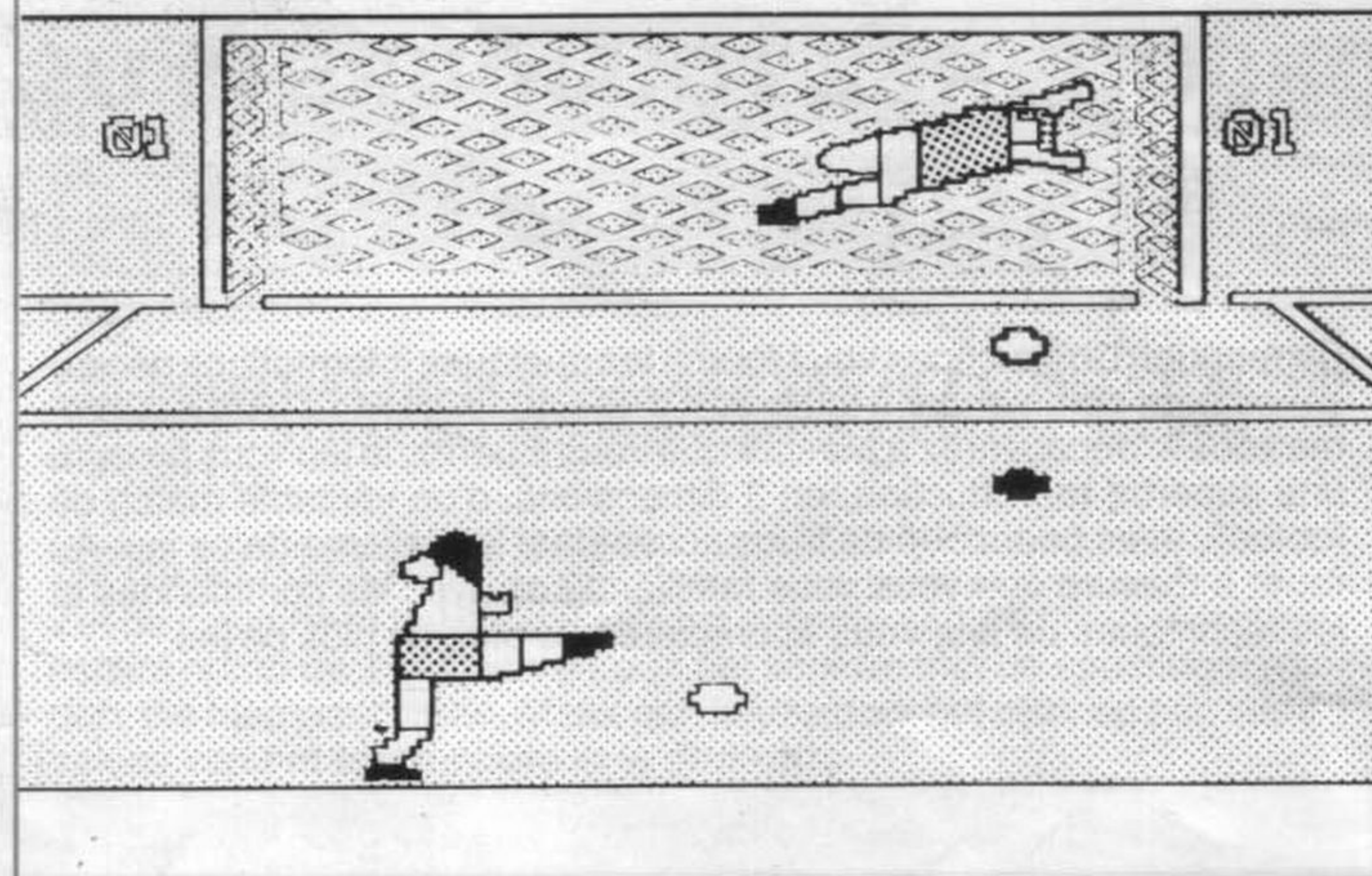
Quand le ballon est perdu, le gardien de but peut venir le prendre et le renvoyer. Quand le gardien de but dépasse sa ligne de but, il se comporte comme un des joueurs sur le terrain.

SITUATIONS D'ARBITRAGE

L'ordinateur se comporte comme un arbitre pendant le match. Quand le coup de sifflet retentit, la décision s'inscrit sur l'écran en lettres rouges.

Corners, touches, coups-francs, penalties, hors-jeu sont représentés et affichés clairement.

Mieux encore, l'ordinateur détermine automatiquement la situation après un arrêt de jeu. Un avant est prêt à tirer, un joueur a le ballon dans ses mains après une touche, un joueur se tient près du ballon pour tirer un coup-franc avec tous les défenseurs adverses à 9 mètres de lui. etc.



DURÉE DU MATCH

Chaque match dure deux demi-périodes de 12 minutes chacune; les équipes changent de terrain à la mi-temps.

Si vous désirez arrêter le jeu, appuyez sur le bouton 0 du clavier. Pour redémarrer, appuyez sur le bouton *.

LE SCORE

Le tableau de score vous affiche les points et une montre vous indique le temps écoulé. Quand le coup de sifflet final retentit, l'équipe avec le plus haut score est déclarée gagnante.

REMISE À ZÉRO

Le bouton RESET de la console arrête le jeu et vous ramène à l'écran du titre. Il peut être utilisé pour recommencer une nouvelle partie à tout moment, ou en cas de mauvais fonctionnement du jeu.

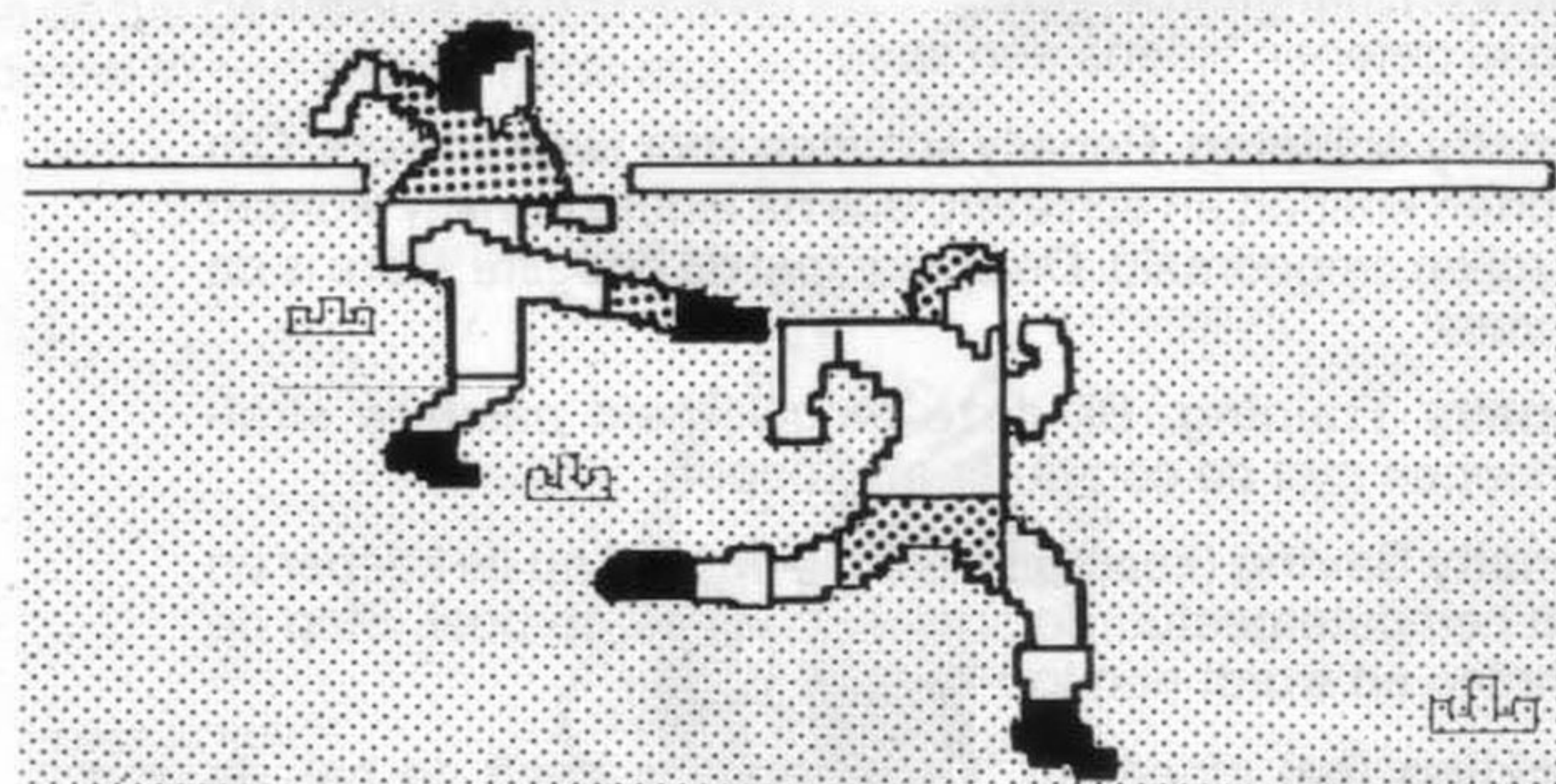
DECOUVREZ TOUJOURS PLUS

Ce manuel d'instructions vous fournit les quelques informations nécessaires pour commencer à jouer à SUPER ACTION FOOTBALL. Comme vous le découvrirez à mesure que vous jouerez, le jeu vous procure une superbe reproduction, en 3 dimensions, d'un véritable match de football, avec beaucoup de trucs accentuant le réalisme de ce jeu. Au fur et à mesure que vous vous familiariserez avec les commandes et les techniques de jeu, vous apprécierez de plus en plus ce jeu.

SPELBESCHRIJVING

Met het spel SUPERACTION VOETBAL krijg je een kans de meest complete voetballer aller tijden te worden.

Als keeper kun je met de meest fantastische duiken zekere doelpunten voorkomen. Als laatste man ben je gevreesd om je keiharde tackle. Als spelverdeler op het middenveld geef je de ene droompass na de andere en tenslotte maak je als centrumspits de ene wereldgoal na de andere en altijd het winnende doelpunt.



HET SPEELKLAAR MAKEN

LET EROP DAT DE SCHAKELAAR VAN HET CONSOLE ALTIJD OP "OFF" STAAT BIJ HET INBRENGEN EN UITHALEN VAN EEN CASSETTE.

SPELMOGELIJKHEDEN

Zet de cassette in het console en het console aan. Het titelscherm verschijnt nu op de TV. Daarna komt het scherm met de spelmogelijkheden, die hiernaast staan. Maak een keuze door het cijfer op een van de vakjes van het toetsenbord in te drukken.

TOETSENBORDNUMMER

Demo. Na het indrukken van de O volgt een demonstratiepartijtje. Je bent toeschouwer en kunt zien hoe het spel loopt.

Fast Game (snel). Dit is een normale wedstrijd voor twee spelers. Nadat je wat getraind hebt op de verschillende onderdelen is dit het spel dat je de meeste keren zult spelen.

Slow Game (langzaam spel). Dit is ook een normale wedstrijd voor twee spelers, maar langzamer dan 1. Een goede keuze om het gebruik van de controlestick en de actieknoppen te oefenen tijdens een spel.

Penalty schieten. Penalty schieten voor twee spelers. Om beurten keeper en schieten, dus na iedere penalty worden de rollen omgedraaid. De speler met de hoogste score is de winnaar.

Penalty Training. Bij deze mogelijkheid neem je strafschoppen met de computer als keeper.

Penalty Saving (keeperstraining). Je bent nu de keeper en een computergestuurde speler schiet nu op doel. Stop de schoten en wordt een top-keeper!

Tackling (bal afnemen). De tegenpartij heeft de bal. Je moet hem in bezit zien te krijgen en passen op een eigen speler. Let erop dat je bij het afnemen van de bal niet de benen van je tegenstander raakt, want dan krijg je een vrije schop tegen. Op het scorebord zie je de resultaten van je acties.

GEBRUIK VAN DE CONTROLLERS

De Controlestick wordt gebruikt om de spelers en de keeper te bewegen en ook om de richting van de te schieten bal te bepalen.

Met de **toetsenbordvakjes** wordt een keuze gemaakt wat betreft het te spelen spel.

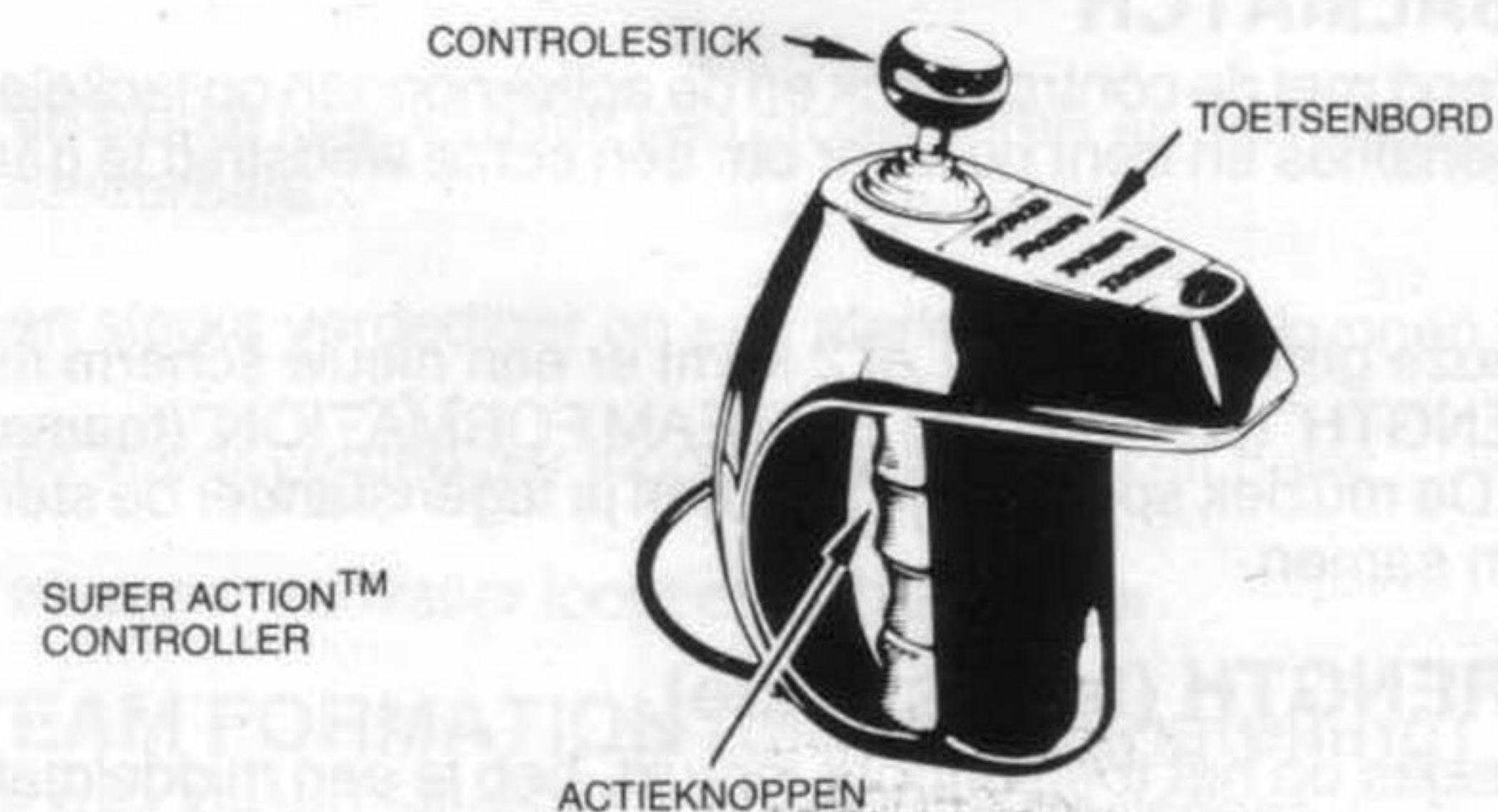
De actieknoppen. Met de 4 actieknoppen kun je de bewegingen en de acties van je spelers controleren. Iedere knop heeft zijn eigen functie:

De gele knop. Hiermee plaats je de bal in de richting waarin de speler kijkt. **Attentie:** Deze knop wordt ook gebruikt bij het ingooien.

De oranje knop. Met deze knop kun je de bal van een tegenstander afnemen. Je speler moet dan wel in de juiste positie staan.

De paarse knop. Als je deze knop **gelijk** met de gele knop indrukt kun je harder schieten en gaat de bal verder.

De blauwe knop. Als je deze knop **gelijk** met de gele indrukt, kun je de bal LAAG plaatsen. Als je de blauwe knop niet gebruikt, wordt de bal in een BOOG geplaatst.



De actieknoppen hebben een andere functie als je met de keeper bezig bent:

Met de **gele knop** laat je de keeper naar links of rechts duiken. Links of rechts geef je aan met de controlestick.

Met de **paarse knop** kun je de keeper op de doellijn een stap naar links of naar rechts laten maken. Ook hier gebruik je weer de controlestick voor de richting.

Met de **blauwe knop** controleer je de keepers duik. Indrukken tegelijk met de gele knop geeft een lage duik. Als je alleen de blauwe knop indrukt duikt de keeper ver en hoog.

De **oranje** knop wordt niet gebruikt voor de keeper.

Met de **Roller** kun je het gehele team naar voren of naar achteren laten gaan op het veld.

HET SPELEN

DE VOETBALMATCH

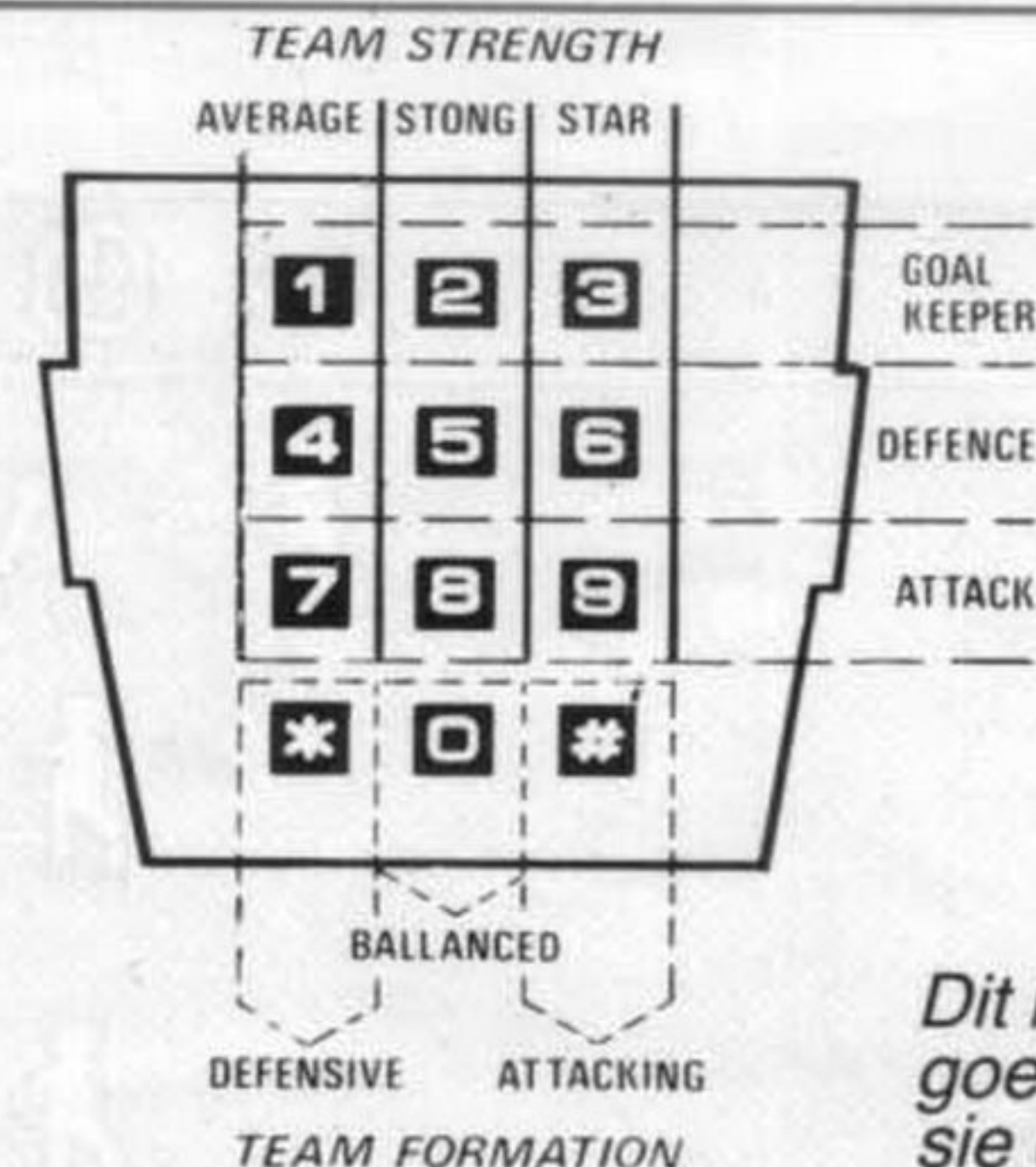
Je hebt geoefend met de controlestick en de actieknoppen op tackelen, schieten en penalties en bent nu klaar om een echte wedstrijd te gaan spelen.

Nadat een keuze gemaakt is uit 1 of 2 komt er een nieuw scherm met "TEAM STRENGTH" (teamsterkte) en "TEAM FORMATION" (teamsamenstelling). De muziek speelt en je stelt met je tegenstander de sterkte van je team samen.

TEAM STRENGTH (teamsterkte)

Als je geen vakjes op het toetsenbord indrukt, heb je een middelmatig team. Maar je kunt beter en hebt de volgende mogelijkheden:

- A. Een sterke keeper (vakje 2). Een sterke defensie (vakje 5). Een sterke aanval (vakje 8).
- B. Een top-keeper (vakje 3) met **of** een sterke defensie (vakje 5) **of** een sterke aanval (vakje 8).
- C. Een super defensie (vakje 6) met **of** een sterke keeper (vakje 2) **of** een sterke defensie (vakje 5).
- D. Een super aanval (vakje 9) met **of** een sterke keeper (vakje 2) **of** een sterke defensie (vakje 5).



Dit is een voorbeeld van tactiek. Een goede keeper met een sterke defensie en een super aanval

Een sterke keeper heeft een groter bereik en een topkeeper is bijna onpasseerbaar.

Een sterke verdediger en een sterke aanvaller kunnen harder lopen.

Een super verdediger loopt harder **en** tackelt beter.

Een super aanvaller loopt **en** schiet harder.

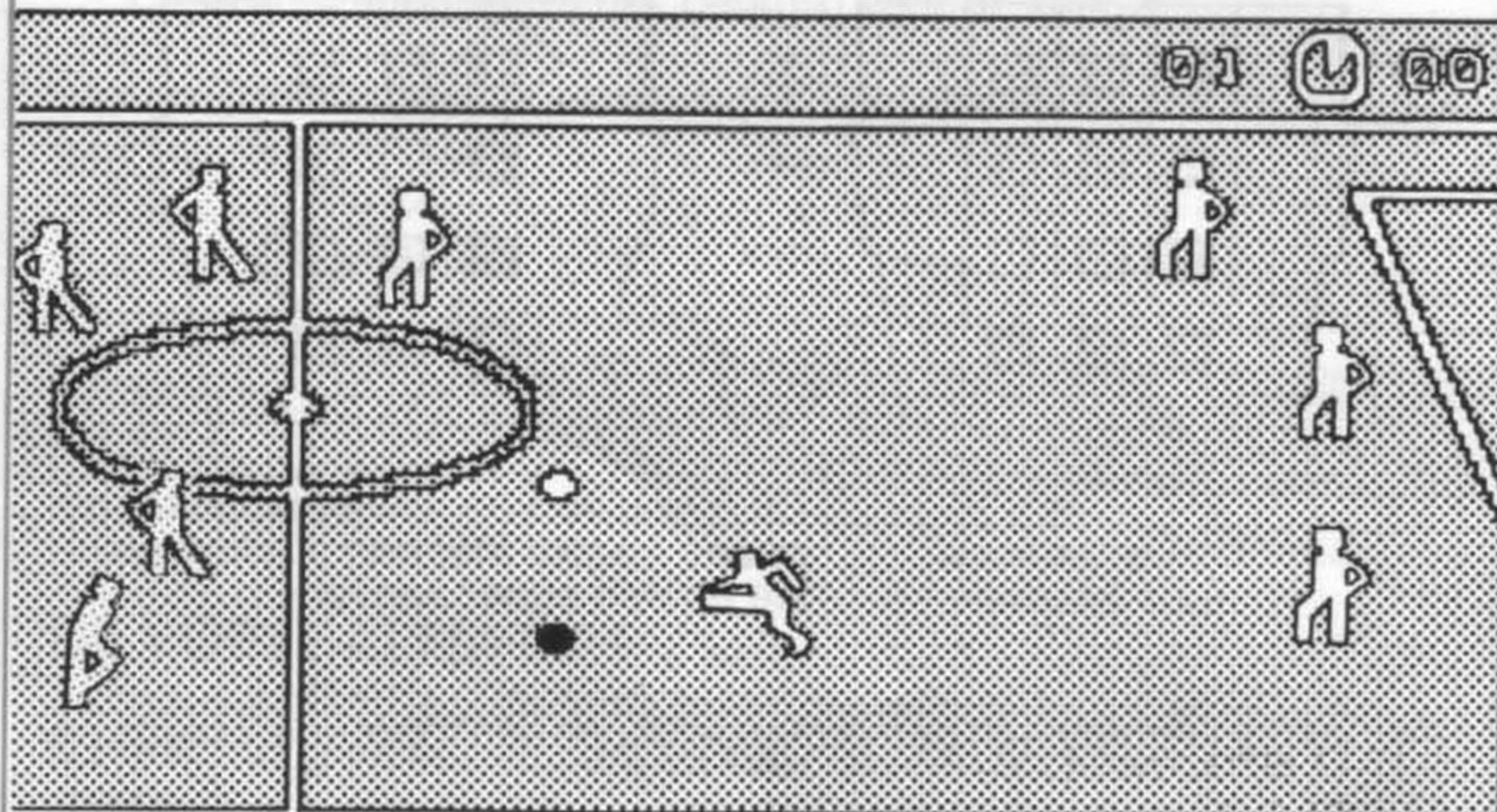
TEAM FORMATION (teamsamenstelling)

Je kunt kiezen uit de volgende samenstellingen:

- A. DEFENSIEF (defensive): (vier verdedigers en twee aanvallers) vakje *.
- B. NORMAAL (balanced): (drie verdedigers en drie aanvallers) vakje O.
- C. AANVALLEND (attacking): (twee verdedigers en vier aanvallers) vakje #.

HET SPEELPLAN

Er zijn drie verschillende schermen tijdens een spel. Deze hebben betrekking op verschillende fasen in de wedstrijd. Er is een **MIDDEVELD** scherm, het **VERGROTE ACTIE** scherm, als twee spelers strijden om een bal en het **DOEL** scherm, wat ongeveer het strafschopgebied beslaat.



Het middenveldscherm (Mid-Field Screen) : Dit scherm toont het gedeelte van het veld waar de actie is, dus het stuk waar de bal gespeeld wordt.

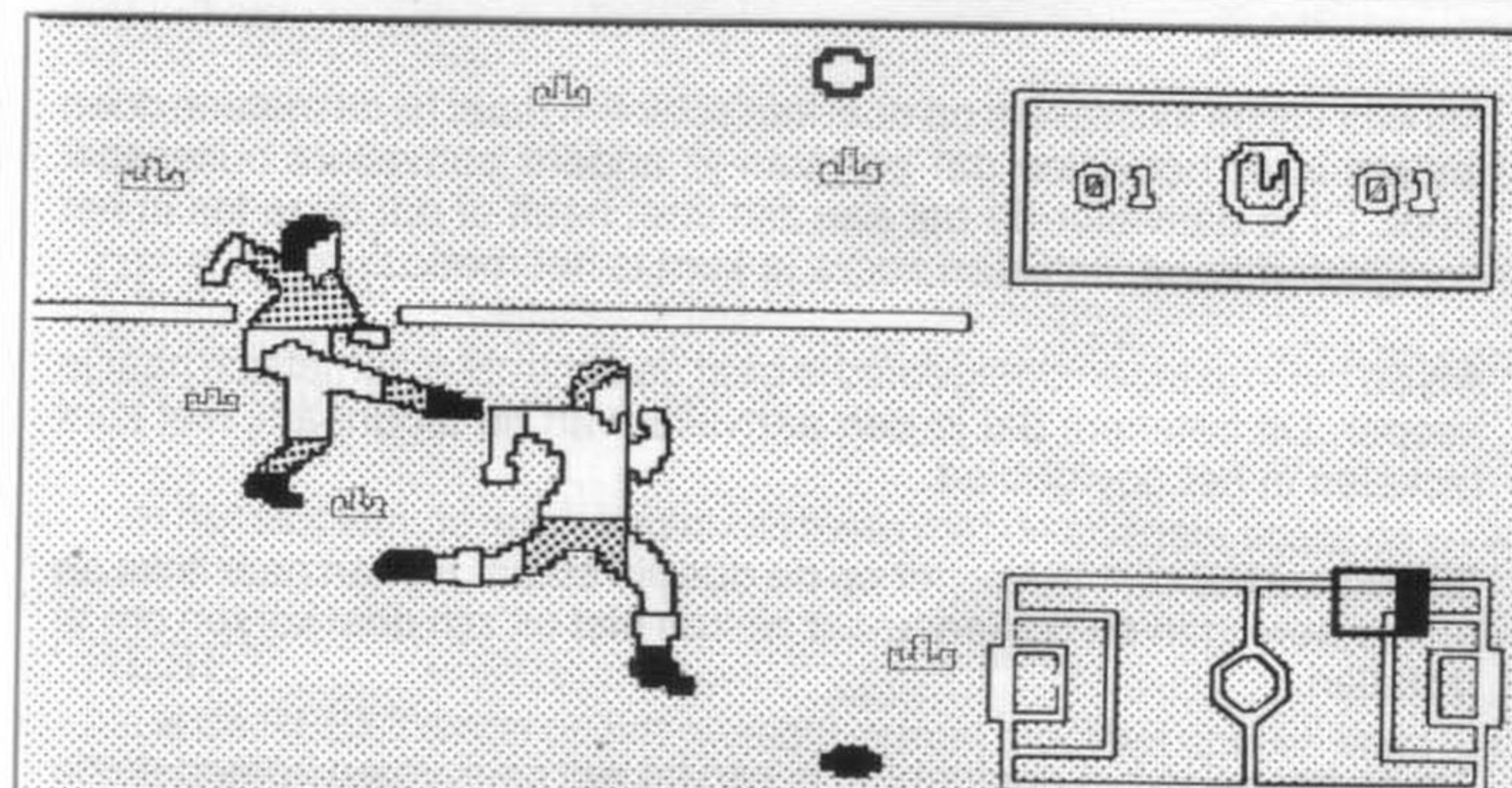
Je kunt met de controlestick slechts **een** speler tegelijk laten bewegen. Als je de bal naar een van je andere spelers wilt laten gaan druk je op de GELE of ORANJE actieknoop en de computer stuurt de bal automatisch naar die speler die het dichtst bij de bal is.

Je kunt een speler, die de bal heeft, laten lopen, dribbelen, passen en schieten.

Als een tegenstander de bal heeft moet je met jouw speler proberen de bal af te nemen.

HET VERGROTE ACTIESCHERM (enlarged action screen):

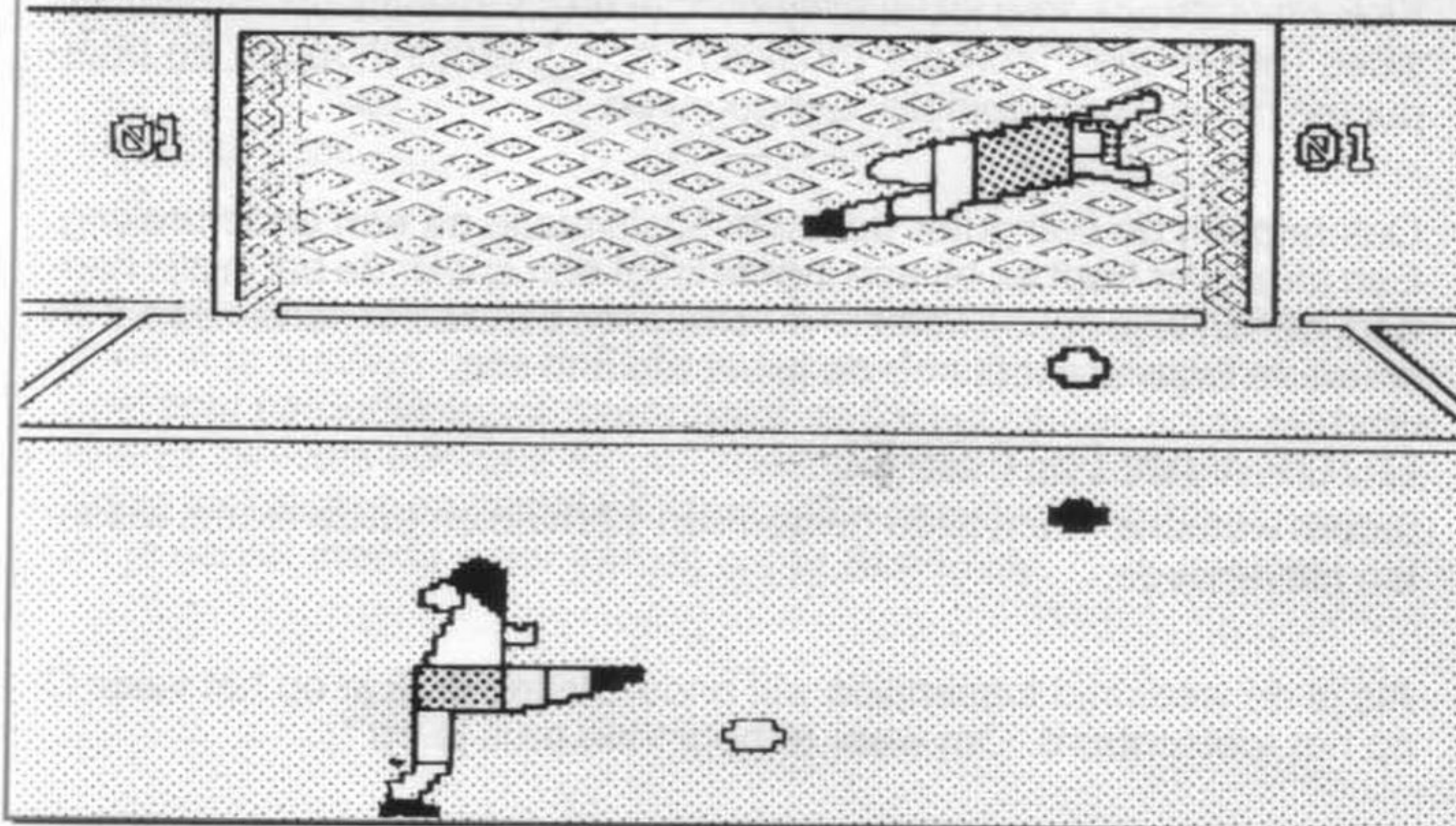
Als een speler, die wil gaan tackelen, vlak bij de bal is, komt de camera dichtbij en wordt het speelveld vergroot, zodat je duidelijk kunt zien wat je doet. Als je de bal hebt kun je ermee weglopen of hem wegschieten. Als je de bal krijgt terwijl je ver van je tegenstanders afstaat, komt het middenveldscherm onmiddellijk terug.



Als je bij een tackel in plaats van de bal je tegenstander raakt krijgt de tegenpartij een vrije schop en het spel gaat weer naar het middenveldscherm.

Op het vergrote actiescherm bevindt zich een kleiner scherm van het **hele** veld, waarop je precies kunt zien waar je op dat moment bent.

HET DOELSCHEM (goal screen): Zodra een bal in de buurt van het strafschopgebied komt, met of zonder speler, verschijnt het doelscherm.



Als één van je aanvallers op doel kan schieten moet hij dit meteen doen anders is er het risico dat een van je andere aanvallers buitenspel loopt. Of je aanvaller de bal aan zijn voet heeft of dat deze los in het doelgebied komt, schieten zodra je kunt is het motto.

Als de bal in je eigen doelgebied is gaat de controle automatisch naar je keeper. Dit betekent dat je een aanvaller van de tegenpartij niet kunt tackelen in het doelgebied.

Bij een aanval blijft je keeper op de doellijn staan. Hij kan naar links en rechts bewegen en duiken, maar hij kan niet uit zijn doel komen om te tackelen.

Als de bal vrij in het doelgebied is kan hij wel naar voren komen en de bal wegschieten. Een keeper, die van de doellijn af is, gedraagt zich hetzelfde als een veldspeler.

DOOD SPEL SITUATIES

De computer heeft de taak van scheidsrechter en maakt dan ook nooit fouten.

De fluittoon klinkt en de beslissing verschijnt in rode letters op het scherm.

Kick-offs (aftrap), free kicks (vrije schoppen), throw-ins (inwerpen), off sides (buitenspel), corners (hoekschoppen), strafschoppen en doelpunten, alles wordt duidelijk aangegeven.

Ook bepaalt de computer de juiste spelsituatie na een onderbreking. Een aanvaller trapt af, bij een ingooi krijgt een speler de bal in zijn handen, bij een vrije schop komt er automatisch een speler achter de bal en staan de tegenstanders op de juiste afstand enz.

DUUR VAN HET SPEL

Iedere wedstrijd heeft twee helften van 12 minuten en de teams wisselen halverwege.

Als je de wedstrijd tussentijds wilt onderbreken druk je op het vakje O op het toetsenbord. Om weer te beginnen druk je op *.

DE SCORE

Op het scorebord wordt de stand van de wedstrijd bijgehouden en een klok toont de tijd die verstreken is.

Aan het slot van de wedstrijd is het team met de hoogste score de winnaar.

RESET

Als je de RESET-knop op het console indrukt stopt het spel en komt het titelscherm weer op de TV. Met deze knop kun je op ieder moment een nieuw spel beginnen en je kunt hem ook gebruiken bij een eventuele storing.

HET ONTDEKKEN

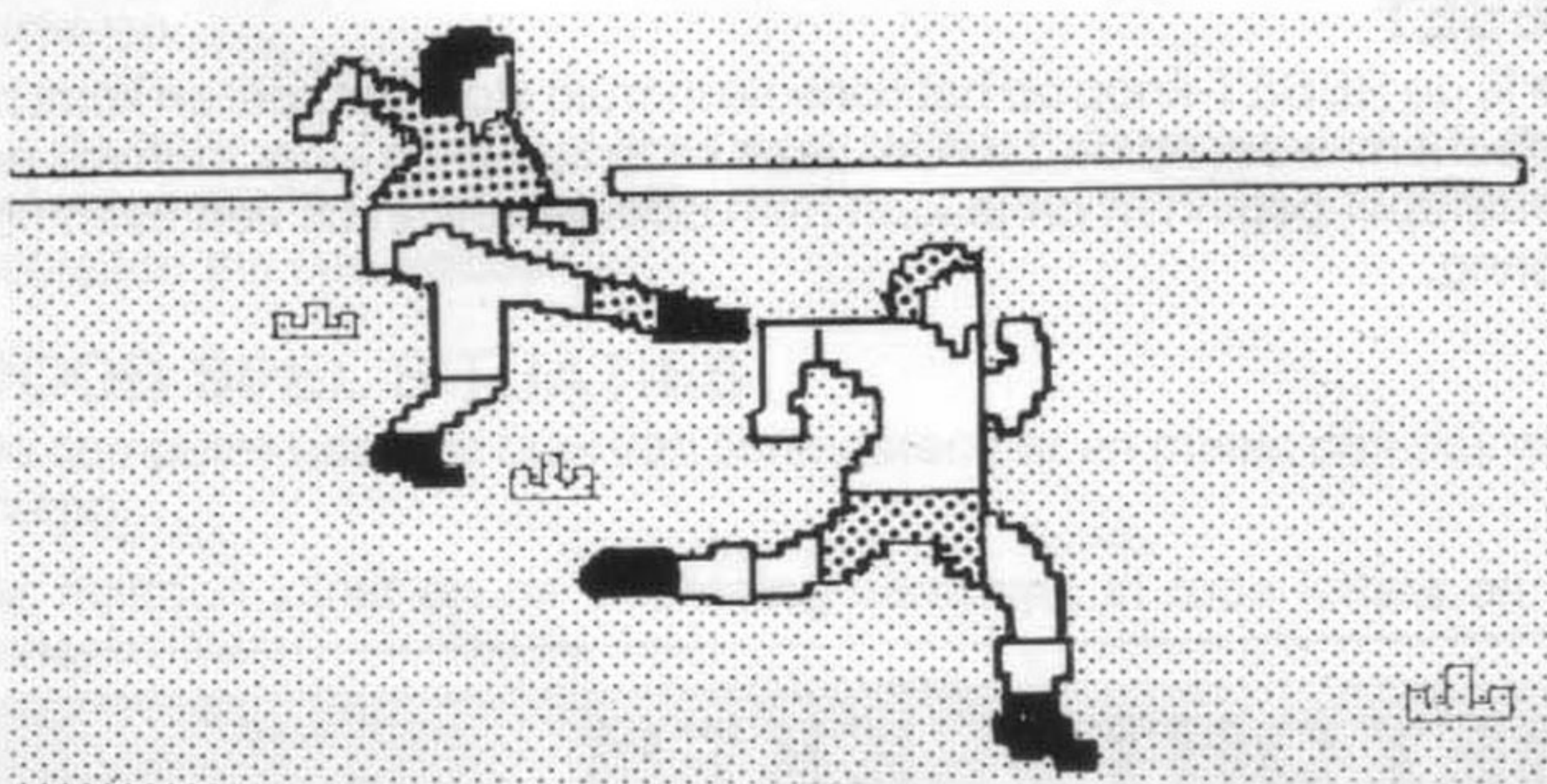
Dit instructieboekje geeft de basisinformatie om het SUPERACTION voetbal te kunnen spelen. Tijdens het spelen zul je bemerken dat het spel zeer natuurlijk wordt nagebootst, zodat het op een echte wedstrijd lijkt. Er zijn vele speciale mogelijkheden. Experimenteer met verschillende technieken en tactieken. Veel oefenen brengt je spelpeil omhoog en je geniet steeds meer van dit super SUPERACTION voetbal.

DESCRIZIONE DEL GIOCO

Super Action Football ti offre la possibilità di diventare il più abile giocatore fuoriclasse di qualsiasi squadra sia mai esistita.

Sarai il portiere che si tufferà per effettuare incredibili parate, il terzino che caricherà ardentemente all'ultimo minuto e poi il regista del centro-campo dagli abili passaggi e ancora il centravanti che segnerà goals grandiosi. Sarai impegnato per tutto il tempo a vivere i momenti più eccitanti del gioco.

Sarai tu a segnare il goal vincente.



COME PREPARARSI A GIOCARE

ASSICURATI CHE L'UNITÀ CBS COLECOVISION™ sia spenta prima di inserire o rimuovere una cartuccia.

POSSIBILITÀ DI GIOCO:

premi il pulsante di azzeramento.

Sul video compare il titolo del gioco.

Attendi che la lista con le possibilità di gioco appaia sullo schermo.

Ne hai sette: scegline una premendo il pulsante giusto su una delle due tastierine di comando.

NUMERI DA SELEZIONARE

DEMO. Breve dimostrazione del Super Action Football. Stai seduto tranquillamente, goditi l'azione e fatti una prima idea del gioco.

Il Gioco Veloce. Partita regolare con due giocatori. Dopo che ti sei esercitato un po' sarai quindi diventato più esperto, questo sarà il gioco che farai il più delle volte.

Il Gioco Lento. Partita regolare con due giocatori ad una velocità inferiore. È molto utile se stai ancora imparando ad usare la cloche di comando e i quattro pulsanti dell'azione.

La Gara di Rigori. Confronto a colpi di rigore con due giocatori. I giocatori, a turno, calciano la palla e cercano di parare i rigori. Dopo ogni calcio i ruoli del calciatore di rigore e del portiere si invertono. Il giocatore che raggiunge il maggior numero di goals vince.

I Calci di Rigore da Tirare. Sei di fronte al portiere comandato dal computer. Cerca di vincerlo, mantieniti calmo e tira attentamente.

I Calci di Rigore da Parare. Tu sei il portiere che si trova di fronte ad un giocatore comandato dal computer. Cerca di parare tutti i calci di rigore che puoi e migliora la tua abilità a parare i goals.

La Carica. L'avversario ha la palla. Devi caricare e impossessartene senza commettere falli. Assicurati di calciare il pallone e non le gambe del tuo avversario – in questo caso ti costerebbe subire un calcio di punizione – Il tabellone del punteggio tiene conto dei tuoi successi.

COME USARE I COMANDI:

La cloche di comando: serve a muovere i giocatori e il portiere e inoltre a controllare la direzione del pallone quando sta per essere calciato.

Pulsanti della tastierina: si premono per selezionare le possibilità del gioco e scegliere la formazione della squadra e le forze in gioco.

Pulsanti d'azione: I quattro pulsanti d'azione ti permettono di avere un notevole grado di controllo sul movimento e la prestazione dei tuoi giacctori.

Ognuno di questi pulsanti ha una particolare funzione: il pulsante Giallo serve a calciare il pallone. Il pallone deve essere controllato dal calciatore e si muove nella direzione in cui il calciatore sta guardando.

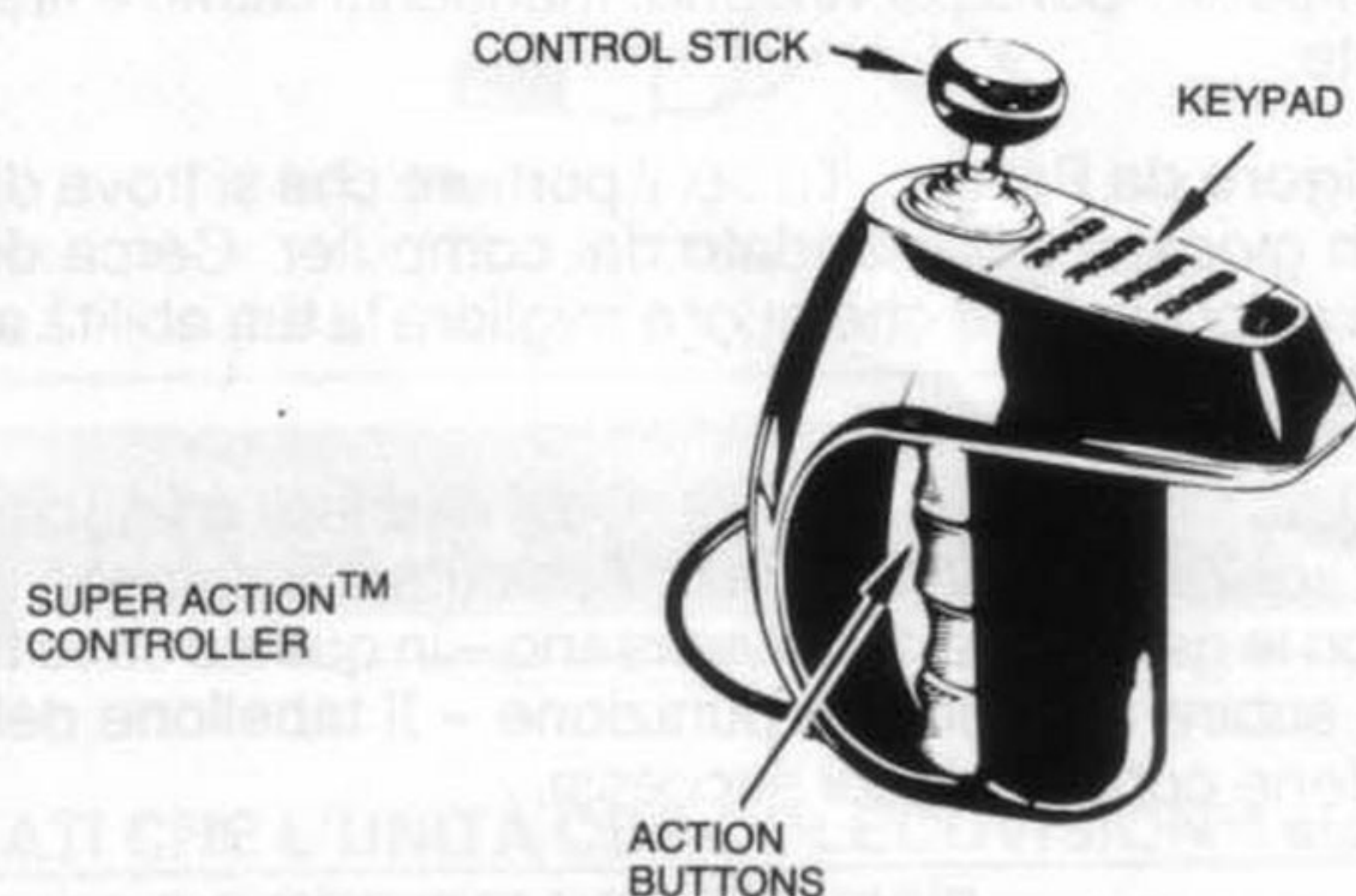
N.B. Viene anche usato per le rimesse in gioco.

Il pulsante Arancione: serve a caricare e ad impossessarsi della palla.

Il giocatore che carica deve trovarsi nella posizione giusta per effettuare la carica quando verrà premuto il pulsante.

Il pulsante color Porpora: se premuto insieme a quello giallo dà più potenza al calcio a alla palla, perciò andrà più lontano.

Il pulsante Blue: se premuto insieme a quello giallo terrà il pallone ad una traiettoria bassa. Se non si preme questo pulsante il pallone viene sollevato e si muove ad arco.



N.B. I PULSANTI GIALLO E ARANCIONE SERVONO ANCHE PER TRASFERIRE **INTENZIONALMENTE** IL CONTROLLO DA UN GIOCATORE ALL'ALTRO SOLO QUANDO IL TUO GIOCATORE NON COMANDA PIÙ LA PALLA (VEDI DETTAGLI PIÙ AVANTI).

Quando tu controlli il portiere la funzione dei pulsanti d'azione è diversa.

Il pulsante giallo serve a far tuffare il portiere a sinistra o a destra, a condizione che la cloche di comando sia posizionata a sinistra o a destra.

Il pulsante color porpora aiuta a piazzare il portiere sulla linea della porta muovendolo di un passo a sinistra o a destra quando la cloche di comando si trovi anch'essa posizionata a sinistra o a destra.

Il pulsante blue controlla il tuffo del portiere. Se viene premuto insieme al pulsante giallo il tuffo che ne deriverà sarà basso.

Se questo pulsante, invece, non viene premuto il tuffo sarà alto e lungo.

Il pulsante arancione per controllare il portiere non è necessario.

Il cilindro rotante viene usato per muovere tutta la squadra avanti o indietro lungo il campo da gioco.

ED ECCO COME SI GIOCA:

PARTITA.

Ora che hai imparato ad usare la cloche di comando e i pulsanti d'azione (hai visto come se evitano i falli e come si carica) sei pronto a giocare una vera e propria partita. Selezionando le possibilità 1 o 2 compare un nuovo schermo con il titolo "Rafforzamento della squadra-Formazione della squadra".

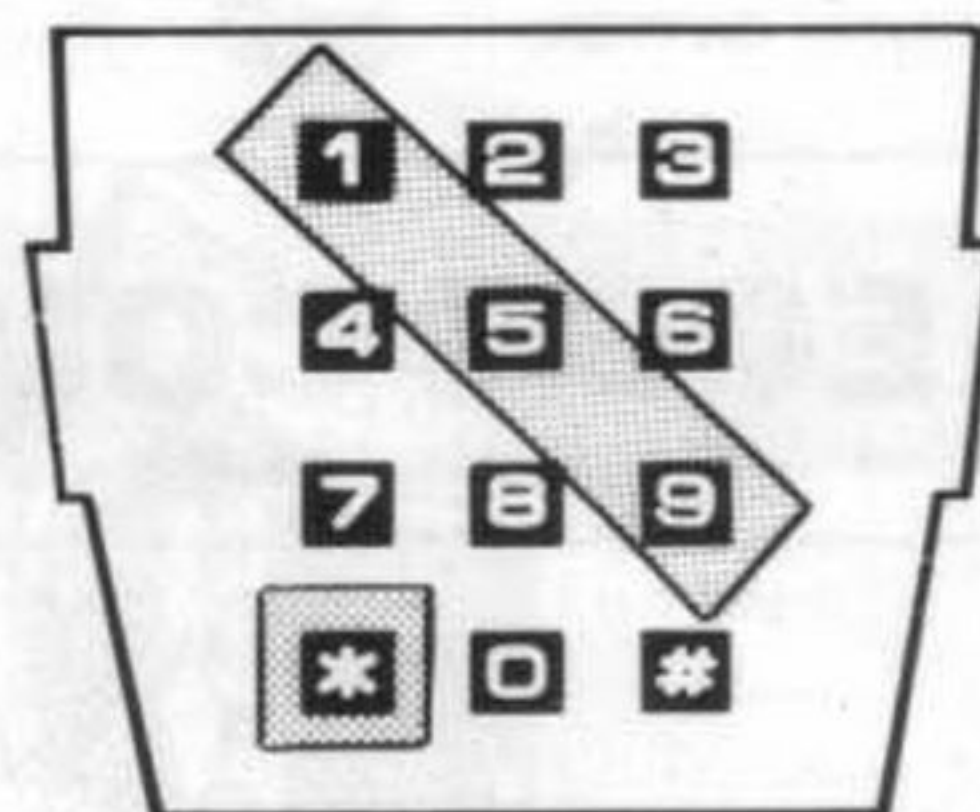
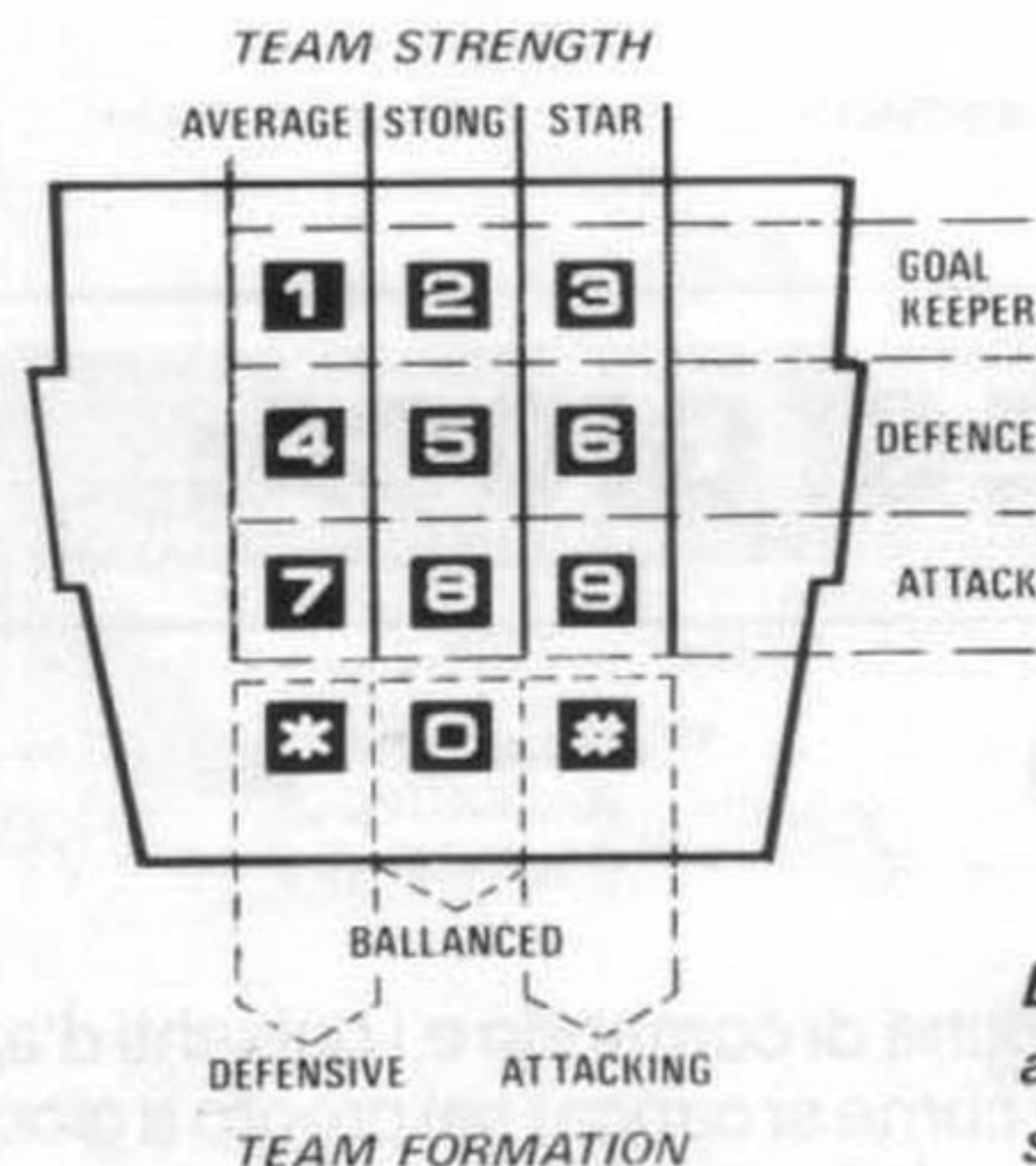
Mentre ascoltate la musica, tu e il tuo avversario rafforzerete le vostre squadre e sceglierete una formazione adatta.

COME SI RAFFORZA UNA SQUADRA:

Se non premi alcun pulsante della tastiera avrai una squadra mediocre. Puoi senz'altro averne una migliore.

Basta scegliere tra le seguenti possibilità:

- A) Un portiere forte (pulsante 2), una difesa forte (pulsante 5), ed un attacco forte (pulsante 8).
- B) Un portiere eccezionale (pulsante 3) con una difesa forte (pulsante 5) oppure un attacco forte (pulsante 8).
- C) Una difesa eccezionale (pulsante 6) con un portiere forte (pulsante 2) oppure un attacco forte (pulsante 8).
- D) Un attacco eccezionale (pulsante 9) con un portiere forte (pulsante 2) oppure una difesa forte (pulsante 5).



Example of game strategy showing an average goal keeper, strong defence, star attack and a defensive formation.

Un portiere forte copre più terreno, un portiere eccezionale ancora di più.

Un difensore forte ed un attaccante forte corrono più velocemente.

Un difensore eccezionale corre più velocemente e carica con più efficacia.

Un attaccante eccezionale corre più velocemente e tira con più vigore.

FORMAZIONE DELLA SQUADRA:

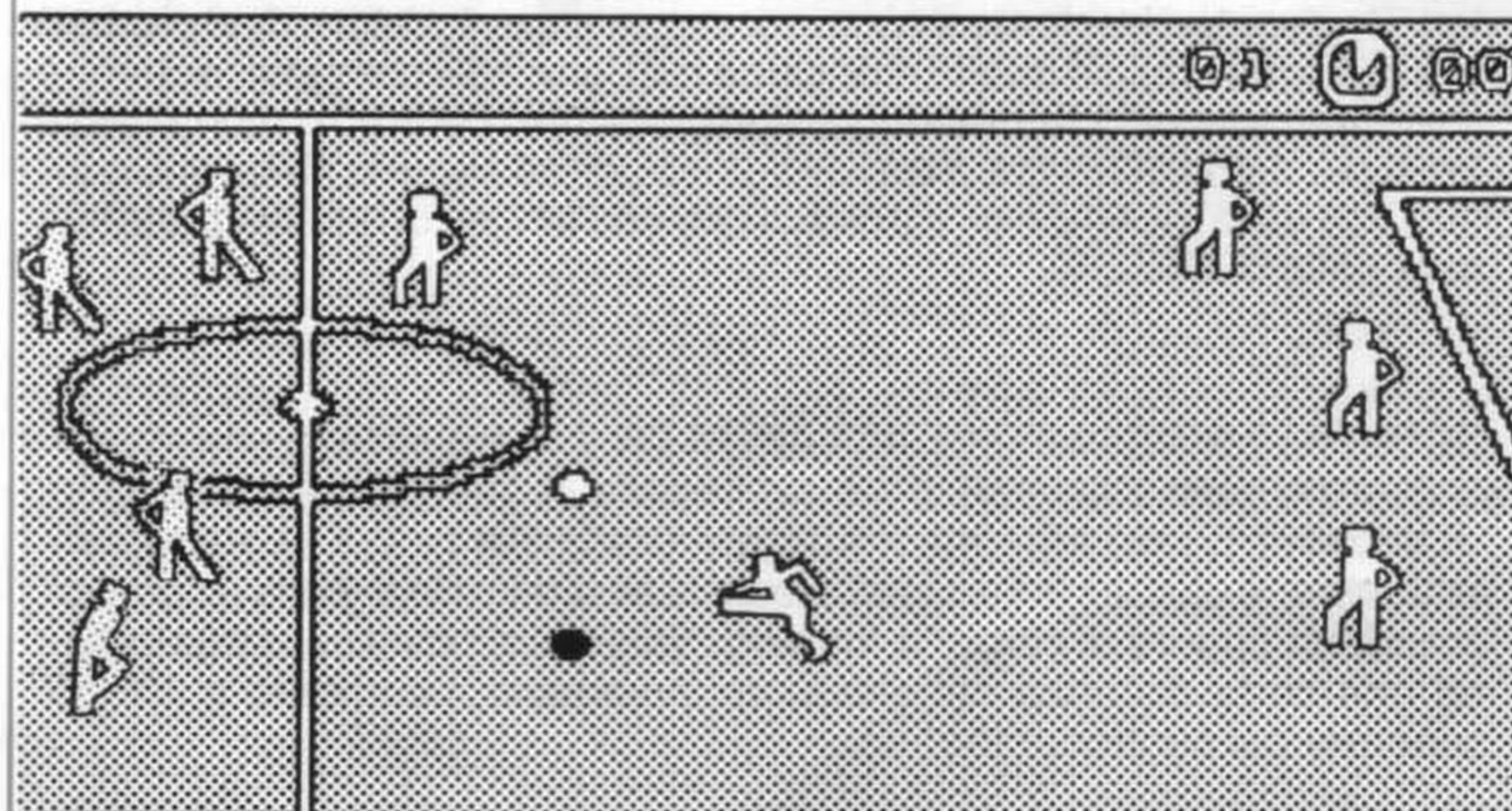
Scegli una delle seguenti formazioni:

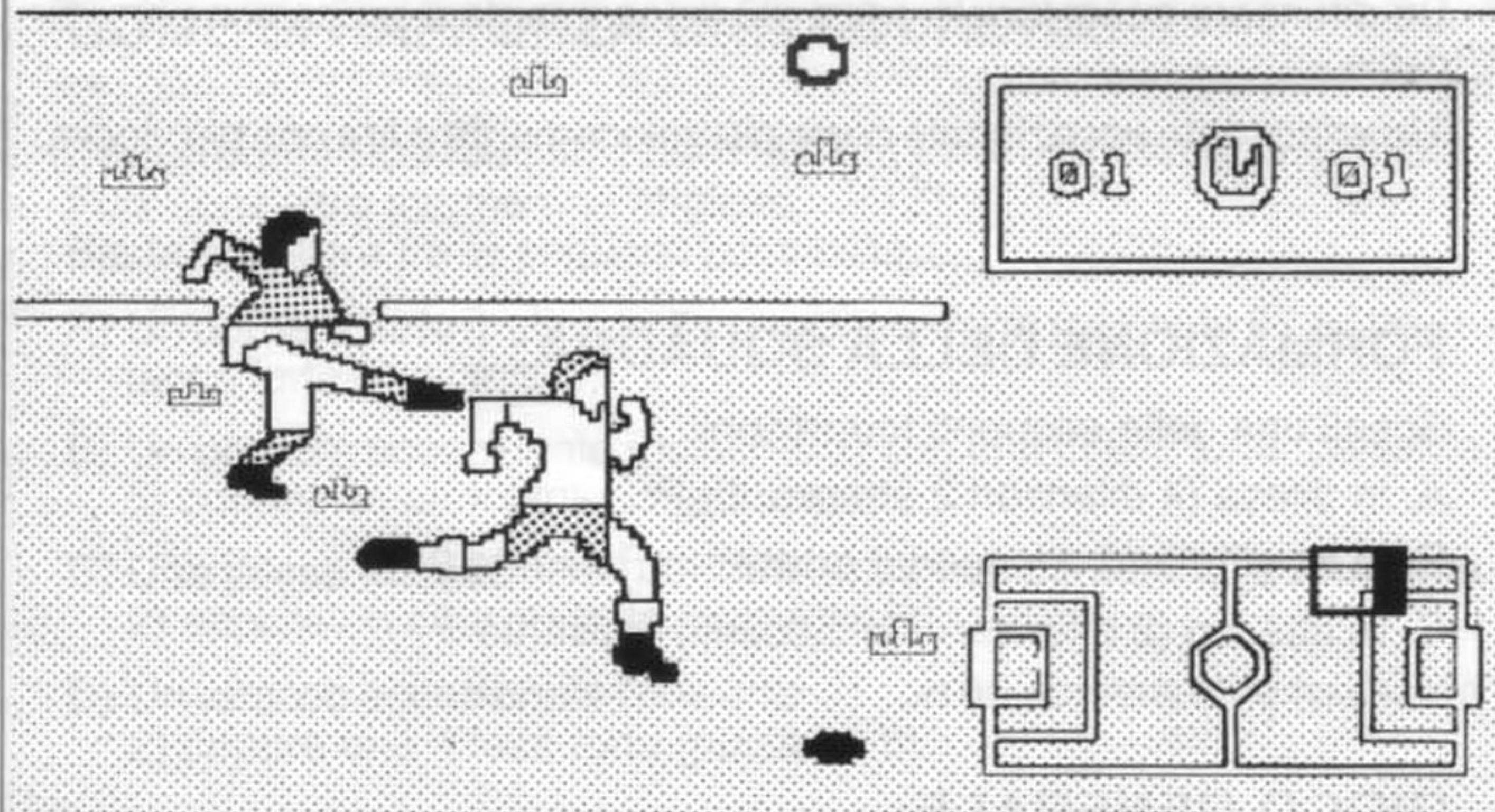
- A. In difesa (4 difensori/2 attaccanti)-Pulsante *
- B. In equilibrio (3 difensori/3 attaccanti)-Pulsante 0
- C. In attacco (2 difensori/4 attaccanti)-Pulsante #

GIOCO GENERALE:

Nel gioco vi sono tre diversi schemi, ognuno dei quali corrisponde ad una fase diversa della partita.

C'è lo schermo del centrocampo, quello dell'azione allargata quando due giocatori lottano per il pallone e lo schermo della rete che corrisponde all'incirca all'area di rigore.





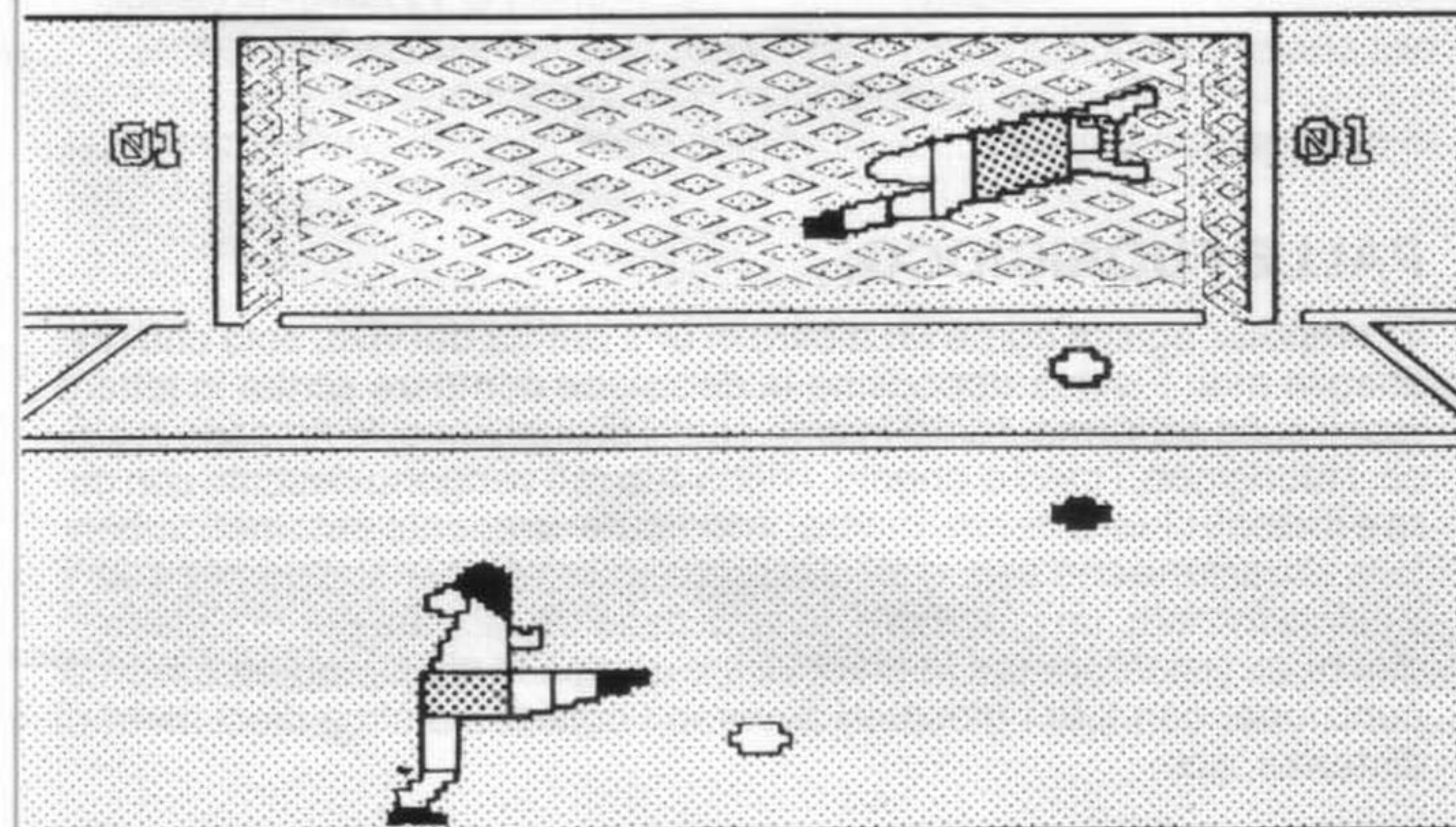
SCHERMO DEL CENTROCAMPO: Al calcio d'inizio lo schermo mostra un'immagine generale dell'area centrale del tiro.

Quando la palla si muoverà su e giù per il campo lo schermo mostrerà l'area del tiro intorno al pallone.

Ogni volta la tua cloche di comando controllerà solo uno dei tuoi giocatori. Se desideri trasferire il comando ad un'altro giocatore devi premere il pulsante giallo o quello arancione d'azione ed il computer automaticamente trasferirà il comando a quel giocatore che in quel momento si trova più vicino alla palla. Se è il tuo giocatore ad avere la palla, può correre con essa, scartare gli avversari con una azione di dribbling, passare la palla o calciarla.

SCHERMO DELL'AZIONE ALLARGATA: se un giocatore che sta per caricare si trova abbastanza vicino alla palla, le telecamere zumeranno vicino ed un nuovo schermo mostrerà l'azione allargata. Ora stai per effettuare una carica ben precisa. Se ce la fai, controlla la palla e cerca di prenderla oppure di calciarla lontano. Se entri in possesso della palla, ad una certa distanza dal giocatore avversario, ricompare subito lo schermo del centrocampo.

Se, nel caricare dai un calcio ad un avversario anziché alla palla, alla squadra avversaria verrà concesso un calcio di punizione e l'azione ritornerà nello schermo del centrocampo. Al centro dello schermo dell'azione allargata si trova un'immagine ridotta dell'area globale che mostra esattamente dove sta avvenendo l'azione allargata.



SCHERMO DELLA RETE: non appena la palla raggiunge l'area di rigore, ecco che compare lo schermo della rete. Se il tuo attaccante ha la palla dovresti cercare di tirare subito perché più a lungo tieni la palla maggiore è la probabilità che un altro dei tuoi attaccanti finisca in fuorigioco. Se la palla è stata lanciata male, cerca di mandarle incontro il tuo attaccante e calciarla lontano.

Se la palla si trova nell'area della tua porta, il comando passerà automaticamente al tuo portiere. Ciò significa che tu non puoi portare un difensore di nuovo a caricare l'attaccante della squadra avversaria. Quando un attaccante della squadra avversaria ha la palla il portiere sta sulla linea di porta. Può muoversi lateralmente e tuffarsi. Non può uscire per caricare l'attaccante della squadra avversaria. Se la palla è stata calciata male, il portiere può uscire per tirarla lontano. Quando il portiere è fuori dalla sua linea, si comporta come un qualunque altro giocatore esterno.

PALLE FUORIGIOCO:

il computer agisce come un arbitro in una partita dal vivo, solo che non sbaglia mai. Fischia dopodiché la decisione compare scritta in lettere rosse sullo schermo. I calci iniziali, i calci di punizione, le rimesse in gioco, i fuorigioco, i calci d'angolo, i rigori e le reti vengono descritti con cura e indicati chiaramente. Inoltre, il computer presenta automaticamente la situazione che segue ad una parata. Un attaccante è pronto a dare il calcio iniziale, un giocatore tiene la palla tra le mani per rimetterla in gioco, un giocatore sta in piedi vicino alla palla pronto ad un calcio di punizione, con tutti i giocatori avversari collocati a circa dieci metri di distanza, ecc.

DURATA DEL GIOCO:

ogni incontro si compone di due metà da dodici minuti l'una, e la squadra cambiano di campo a metà tempo. Se desideri fermare la partita per un momento premi il pulsante 0 sulla tastierina. Per ricominciare premi il pulsante *.

PUNTEGGIO:

il tabellone tiene il conto del punteggio ed un orologio mostra il tempo trascorso. Come si ode il fischio del tempo scaduto la squadra che ha realizzato il punteggio più alto è quella vincitrice.

AZZERAMENTO:

il pulsante dell'azzeramento sulla consolle ferma il gioco e ti riporta allo schermo iniziale con il titolo. Può essere usato ogni volta che desideri ricominciare un nuovo gioco, e può, inoltre, essere premuto in caso di malfunzionamento del gioco.

IL DIVERTIMENTO DELLA SCOPERTA:

Il libretto delle istruzioni fornisce alcune delle informazioni essenziali di cui tu hai bisogno per giocare a SUPER ACTION FOOTBALL. Come noterai, durante il gioco il SUPER ACTION FOOTBALL riproduce in maniera meravigliosa il vero gioco del calcio ad azione tridimensionale con una gran quantità di dispositivi particolari che contribuiscono a creare questa sensazione di realtà. Scoprendo e sperimentando i diversi comandi e, inoltre, familiarizzando con le varie tecniche accrescerai senz'altro il tuo divertimento.